ΤΟ ΣΥΓΧΡΟΝΟ ΕΝΗΜΕΡΩΜΕΝΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ COMPUTERS

USER

- AMIGA
- ATARI ST
- ARCHIMEDES
- PC • AMSTRAD
- C-64 • SPECTRUM
- GAME CONSOLES

USER • ΤΕΥΧΟΣ 7 • ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ 1990 • ΔΡΧ. 400



ΠΑΝΩ ΑΠΟ 30 REVIEWS & PREVIEWS

• HEROES • MATRIX MARAUDER • RVF HONDA • COMBO RACER
• CODENAME: ICEMAN • ORIENTAL GAMES • DYNASTY WARS

COMBO RACER™









COMBO RACER

Το πρώτο simulation για Home computers. Δεκάδες πίστες ξέφρενης κούρσας και δυνατότητα να δημιουργήσετε τις δικές σας μέσα από τον καταπληκτικό track editor. Παίζεται και με δύο παίκτες ταυτόχρονα (οδηγός — συνοδηγός).

AMIGA — ATARI ST

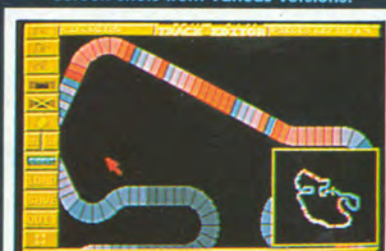


DELTA
COMPUTERS





Screen shots from various versions.



Subbuteo®

The Computer Game







SCREEN SHOTS FROM AMIGA

The classic table top football game – now on YOUR computer.



ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ

GREEKSoftware

ΠΡΙΓΚΗΠΟΝΝΗΣΩΝ 28, 114 74 ΑΘΗΝΑ, ΤΗΛ: 6443759, 6448505, FAX: 01/6442412

ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ
ΣΠΑΡΤΗΣ 75 ΧΑΙΔΑΡΙ 12461
ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ: 5820399 FAX: 5820643

ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ
ΡΕΝΑΤΟ ΓΚΡΕΛΛΟΝΙ

ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ
ΣΩΤΗΡΗΣ ΣΕΡΓΙΑΝΝΗΣ

ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ/ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ
ΘΟΔΩΡΗΣ ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΣ
ΓΙΩΡΓΟΣ ΑΒΔΟΥΛΑΣ
ΣΤΑΘΗΣ ΓΙΩΤΑΣ
ΒΑΣΙΛΗΣ ΚΑΡΑΓΙΩΡΓΟΣ
ΝΙΚΟΣ ΚΡΟΝΤΗΡΑΣ
ΒΑΣΙΛΗΣ ΛΟΥΜΗΣ
ΑΝΤΩΝΗΣ ΜΑΥΡΕΛΟΣ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΣΠΙΝΟΣ

LAY-OUT
ΔΙΟΝΥΣΗΣ ΕΥΑΓΓΕΛΑΤΟΣ

ΕΞΩΦΥΛΛΟ
ΔΙΟΝΥΣΗΣ ΕΥΑΓΓΕΛΑΤΟΣ

ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ - ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ
ΗΛΙΑΣ ΚΟΥΤΡΗΣ

ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΣΗ
R.M.G.

ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ-ΕΝΘΕΣΕΙΣ
ΦΩΤΟΚΥΤΤΑΡΟ Ε.Π.Ε.
ΤΗΛ:75.16.333

ΜΟΝΤΑΖ
Σ. ΠΕΤΡΟΠΑΝΑΓΙΩΤΑΚΗΣ

ΕΚΤΥΠΩΣΗ
ΚΥΛΙΝΔΡΟΣ

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ
ΕΛΛΑΔΑ: 4400
ΚΥΠΡΟΣ: 5000



ΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ



ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΔΟΣΗ

Αγαπητοί αναγνώστες και αναγνώστριες του USER, με μεγάλη μου χαρά σας καλοσορίζω στο τεύχος Οκτωβρίου. Καταρχήν να σας συστηθώ. Λέγομαι Ρενάτο Γκρελλόνι και έχω αναλάβει το δύσκολο έργο του Γ. Κουσέρα (ο οποίος υπηρετεί τη πατρίδα τώρα!). Απο αυτό το μήνα, εγώ θα σας ξεναγώ στις σελίδες του περιοδικού μας. Ομως ας μη χάνουμε καιρό και ας πάμε κατευθείαν στο "ψητό". Για αυτό το μήνα έχουμε σαν κύριο θέμα ενα μελλόντικο τρόπο διασκέδασης ...τα CD- ROM Games, που όπως θα διαβάσετε έχουν πλέον ξεφύγε απο το πειραματικό στάδιο και κυκλοφορούν στην αγορά (δυστυχώς οχι στην Ελληνική). Σαν Mega Review υπάρχει το θρυλικό SHADOW OF THE BEAST II με μιά ακόμα πιό φανταστική εισαγωγή και ένα ακόμα πιό φανταστικό μπλουζάκι στην συσκευασία του παιχνιδιού. Επίσης υπάρχουν δύο καινούργιες στήλες, η STAY COOL με διάφορα tricks για την Amiga και η στήλη με τα modems, όπου κάθε μήνα θα έχει παρουσιάσεις ελληνικών βάσεων δεδομένων και γενικά οτιδήποτε έχει σχέση με την κίνηση στα Ελληνικά τηλεφωνικά καλώδια!.Στίς μαυρόασπρες σελίδες θα βρείτε αρκετή ύλη που αφορά όλα τα formats υπολογιστών και είναι αρκετά ενδιαφέρουσα. Στη στήλη adventure's paradise μπορείτε να διαβάσετε για το αρκετά καλό CODENAME:ICEMAN .Λίγο πιο κάτω αξίζει να ρίξετε και μιά ματιά στο μαγαζάκι με τα ξόρκια (Spell Shop), μιά και μπόρει να υπάρχει κάποια λύση adventure που σας ενδιαφέρει. Τέλος, στα Reviews θα δείτε αρκετές συλλογές με προγράμματα γνωστά και μη, μιά που το καλοκαίρι, ακόμα και οι προγραμματιστές πρέπει να κάνουν διακοπές! Ομως εδώ θα πρέπει να σας αφήσω και να σχοληθώ με το αγαπημένο μου σπόρ(!): με το μαστίγωμα των συντακτών !!. Ναι, θυμάμαι ακόμα τη στιγμή που ο Κουσέρας μου παρέδωσε με δέος αυτο το χρήσιμο εργαλείο (το μαστίγιο) της δουλειάς μας και σκοπό εχει να κάνει τους συντάκτες να τελειώνουν στην ώρα τους τα Reviews !

Renato Grelloni

ΓΚΡΕΛΛΟΝΙ ΡΕΝΑΤΟ
ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ



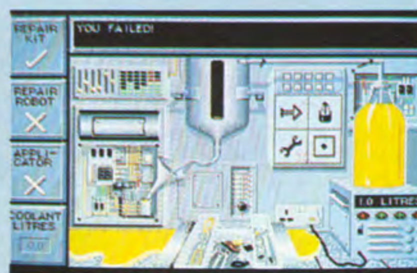
Δ.Ε.Η. (Δεν Εχουμε Ηλεκτρικό!!)
Αυτή τη φορά χτύπησε ο δαιμων του ηλεκτρικού, με αποτέλεσμα να δουλεύουμε νυχτερινή βάρδια σε DTP,Υπολογιστές κ.τ.λ. Η γεννήτρια που φτιάξαμε για τις ανάγκες των υπολογιστών, δεν μας κάλυψε γιατί όλη την ώρα οι συντάκτες σταματούσαν να κάνουν πετάλι(!) για να πιάσουν τα joysticks στα χέρια! Και βέβαια η καθηστέρηση μας ξαναχτύπησε.Ας ελπίσουμε ότι τον επόμενο μήνα το ρεύμα θα ρέει άφθονο στις φλέβ.. συγνώμη στα καλώδιά μας!

FEDERATION QUEST 1 BSS JANE SEYMOUR

Βρισκόμαστε στο μέλλον και έχουν περάσει δέκα ολόκληρα χρόνια από τότε που μία τεράστια επιστημονική αποστολή είχε ξεκινήσει για εξερεύνηση του γαλαξιακού σπειρώματος του Ορίωνα. Χωρίς όμως να γίνει γνωστό στο κέντρο ελέγχου στην Γή, προκύπτει ένας λάθος υπολογισμός και η αποστολή περνάει κοντά από το άστρο Wolf-Raert με αποτέλεσμα να εκτεθεί ολόκληρος ο στόλος σε τρομερά μεγάλη δόση ραδιενέργειας.

Ετσι οκτώ χιλιάδες έτη φωτός μακριά στην Γη φτάνει ένα σήμα εκτάκτου ανάγκης και παίρνεται η απόφαση να σταλεί ένας αξιωματικός ανώτατου βαθμού -που όπως θα καταλάβατε είστε εσείς- για να εξετάσει την κατάσταση. Αυτή λοιπόν είναι η υπόθεση του νέου παιχνιδιού της Gremlin Graphics που φαίνεται αρκετά ενδιαφέρον.





Το gameplay θυμίζει Dungeon Mas-ter και ή υπόθεση θυμίζει ακόμα περισσότερο Xeno.-morph.

Συνδιάζει στοιχεία στρατηγικής, real time δράση με όριο χρόνου και role playing. Θα υπάρχουν πάνω από τριάντα εξωγήινα όντα και τρελά μέλη του πληρώματος με animation και έξυπνες υπορουτίνες κίνησης, πάνω από εκατό αντικείμενα που θα μπορείτε να χρησιμοποιήσετε, πάνω από 200Κ ηχητικών εφέ, πάνω από είκοσι επίπεδα δυσκολίας το ένα πιο δύσκολο από το άλλο και πάνω από εκατό δωμάτια στα τρία επίπεδα του σκάφους που επικοινωνούνε με σκάλες και ασανσέρ.Ολα πάνω δηλαδή!. Θα κυκλοφορήσει μόνο σε Atari ST,STE και Amiga.

VENUS THE FLYTRAP





Οταν οι άνθρωποι στο μέλλον, λόγω της μόλυνσης του περιβάλλοντος κατέστρεψαν όλα τα είδη εντόμων πάνω στη Γη, διαταράχθηκε σε πολύ μεγάλο βαθμό το οικολογικό σύστημα. Ετσι οι επιστήμονες αποφασίσαν να φτιάξουν τεχνητά έντομα για να αποκαταστήσουν την οικολογική ισορροπ.εία του πλανήτη. Κάτι όμως φαίνεται ότι πήγε στραβά και τα νέα είδη εντόμων είχαν την ακριβώς αντίθετη συμπεριφορά και αρχίσαν να καταστρέφουν τα πάντα. Ο μοναδικός τρόπος να σταματήσει αυτή η καταστροφή ήταν να φτιάξουν ένα άλλο είδος εντόμου που θα κυνηγούσε και θα κατέστρεφε τα υπόλοιπά... Το Venus The Flytrap είναι άλλο ένα νέο παιχνίδι της Gremlin Graphics και όπως πολύ σωστά το περιγράφει η ίδια η εταιρεία είναι ένα multi directional scrolling platform shoot'em'up με πενήντα επίπεδα με δέκα διαφορετικά backgrounds, μυστικά δωμάτια, πίστες bonus, πάμπολλα εχθρικά sprites, έξι διαφορετικά όπλα και ασπίδα. Ελέγχετε λοιπόν αυτό το μοναδικό έντομο που δεν πετάει!!! αλλά περπατάει και πηδάει. Ενδιαφέρον σημείο του παιχνιδιού είναι ότι στο έδαφος υπάρχουν ορισμένα icons, που όταν πατήσει πάνω το έντομό σας το επιρρεάζουν ανάλογα πχ. μπορεί να αποκτήσει την ικανότητα να περπατάει ανάποδα δηλαδή στο "ταβάνι" το πάνω μέρος της πίστας!!!! Θα κυκλοφορήσει σε Atari ST, STE και Amiga.

LEAVIN' TERAMIS

Το Leavin' Teramis είναι ένα arcade shoot-em-up που υπόσχεται πολλά. Είστε μέσα σε ένα τεράστιο διαστημόπλοιο που έχει καταληφθεί από εξωγήινες μορφές ζωής και προσπαθείτε, τι άλλο παρά να επιβιώσετε. Κάτι μου θυμίζει, τι μου θυμίζει... Στο δρόμο σας θα συναντήσετε πολλά και διαφορετικά τέρατα



που έχουν ένα κοινό σκοπό...να δείτε το game over στην οθόνη σας.Θα κυκλοφορήσει σε Amiga ,Atari ST, STE.

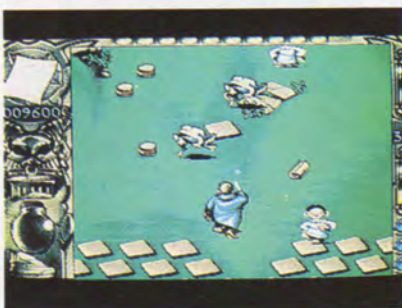
U.N. SQUADRON

Το U.N. Squadron είναι ένα καθαρόαιμο shoot -em-up, είναι μετατροπή (της U.S.GOLD) ενός επιτυχημένου coin'op της CAPCOM. Το παιχνίδι έχει τρία αεροπλανάκια με διαφορετικά χαρακτηριστικά το καθένα και διαλέγοντας ένα από αυτά θα αντιμετωπίσετε όρδες εχθρικών sprites. Υπάρχει επιλογή για να παίζουν δύο παίκτες ταυτόχρονα σαν σύμμαχοι και θα κυκλοφορίσει για C64 C/D, Amstrad C/D, Spectrum C, ST & Amiga.



MYSTICAL

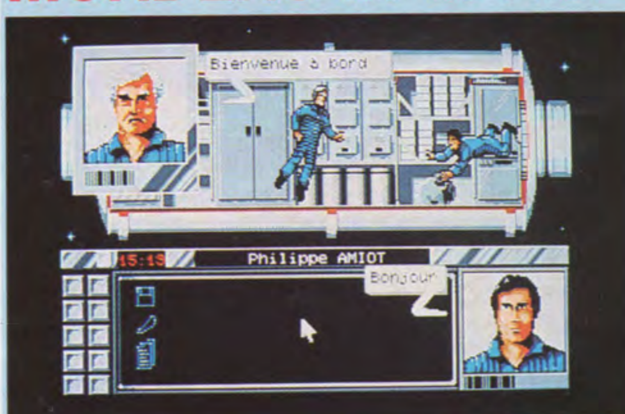
Σε αυτό το παιχνίδι παίρνετε τον ρόλο ενός μαθητευόμενου μάγου που αφού έκανε ένα λάθος spell σκόρπισε τα potions του δασκάλου του σε πολλούς διαφορετικούς κόσμους-διαστάσεις. Ετσι τώρα μεταφέρεστε από κόσμο σε κόσμο μαζεύοντας τα χαμένα κομμάτια και αντιμετωπίζοντας διάφορα πλάσματα και στο τέλος κάθε κόσμου έναν κακό θεό. Στο δρόμο σας θα μπορείτε να χρησιμοποιήσετε αρκετά spells και θα έχετε και την βοήθεια του δασκάλου σας.



Γραφικά, ήχο και κίνηση σε υψηλά επίπεδα μας υπόσχεται η Infogrames και υπολογίζεται ότι το παιχνίδι θα είναι έτοιμο μέσα στον Δεκέμβρη. Θα κυκλοφορίσει σε ST & STE, Amiga, PC & συμβατούς.

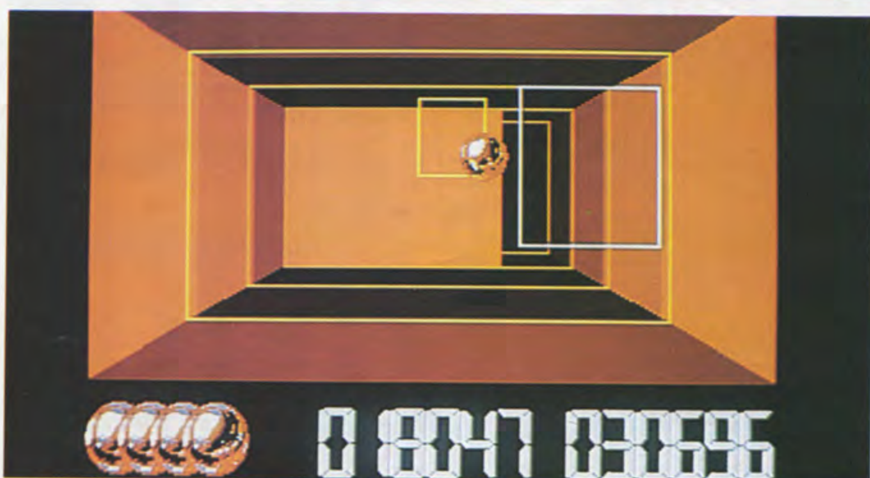


MURDERS IN SPACE



Το Murders In Space είναι ένα νέο παιχνίδι που μας έρχεται από την γνωστή γαλλική εταιρεία Infogrames και χαρακτηρίζεται σαν detective adventure. Ο χρόνος του παιχνιδιού το 2005 και ο τόπος ,ο διαστημικός σταθμός "Pegasus Space Consortium" που έχει να εκπληρώσει την αποστολή GW-003 (ουδεμία σχέση με γλώσσα προγραμματισμού γνωστού υπολογιστή). Και ενώ όλα πηγαίνουν καλά, γίνεται στον σταθμό μια απόπειρα δολοφονίας, αναστατώνοντας τα 8 μέλη του πληρώματος. Παίρνοντας λοιπόν, τον ρόλο ενός detective καλείστε ως νέος Sherlock Holms να διελευκάνετε το μυστήριο και να βρείτε τον ένοχο. Το όλο παιχνίδι βασίζεται σε διαλόγους, ενώ φυσικά υπάρχει animation και στοιχεία εξομοίωσης όπως η πλοήγηση του σταθμού, ραδιοτηλεοπτική επικοινωνία με την Γη και η έλειψη βαρύτητας. Η βάση αποτελείται από έξι τμήματα που πρέπει να ερευνήσετε και εκτός των άλλων οι κατασκευαστές του παιχνιδιού υπόσχονται βιολογικές και αστρονομικές εμπειρίες... Θα κυκλοφορίσει σε ST & STE, Amiga, PC & συμβατούς.

THE LIGHT CORRIDOR



"Η ηχώ του φωτός πάνω στα τοιχώματα της σιωπής" έτσι περιγράφει η Infogrames το Light Corridor αλλά εμείς χωρίς ίχνος λογοτεχνικής έμπνευσης θα το περιγράψουμε σαν ένα "τρισδιάστατο break out μέσα σε μιά σύραγγα με ένα μπαλάκι να κοπανιέται στα τοιχώματα και στην ρακέτα και εσάς να κοπανιέστε στο joystick...". Σκοπός σας είναι κουνώντας μία ρακέτα κατά μήκος και κατά πλάτος του τούνελ να οδηγήσετε μέσα από εμπόδια ένα μπαλάκι στην έξοδο και να ελευθερώσετε το φυλακισμένο φως για να κατακλύσει για άλλη μιά φορά το σύμπαν. Θα υπάρχουν τα απαραίτητα bonus καθώς και η δυνατότητα να σχεδιάζετε τις δικές σας πίστες. Θα κυκλοφορίσει σε ST &STE, Amiga, PC & συμβατούς.

OPERATION HARRIER





Το Operation Harrier είναι ένα arcade-simulator και βασίζεται στην τεχνική ROTOSCAPE που έχει χρησιμοποιηθεί στο Rotox. Το σενάριο σας θέλει πιλότο αυτή την φορά, ενός McDonnell-Douglas AV- 8B Harrier II. Η περιοχή και ο χρόνος δράσης, η Μέση Ανατολή στο κοντινό μέλλον. Σκοπός σας είναι να πάρετε πίσω μία κλεμένη πυρηνική κεφαλή και αυτό μπορεί να γίνει μόνο μετά από μιά σειρά αποστολών που πρέπει ΕΣΕΙΣ να διαλέξετε με την σωστή σειρά. Θα κυκλοφορήσει από την U.S. GOLD για ST, Amiga, PC & συμβατούς.

METAL MASTERS



Ευτυχώς που η Infogrames βγάζει και κανένα παιχνίδι με φυσιολογική υπόθεση γιατί μας κάνει και ανυσηχούμε για την ψυχική υγεία των προγραμματιστών της (βλέπε Alpha Waves κτλ.) που κάνουν όμως αρκετή και ποιοτική δουλειά. Το πιό καινούργιο από αυτά λέγεται Metal Masters και είναι όνομα και πράγμα.

Σε αυτό θα μπορείτε να χειριστήτε ένα μικρό ρομποτάκι σε μέγεθος πολυκατοικίας με καταστροφικές δυνατότητες ανάλογες του μεγέθους... Αρχίζοντας το παιχνίδι έχετε ένα ορισμένο χρηματικό ποσό και με αυτό αγοράζετε εξαρτήματα για να φτιάξετε το ρομπότ σας. Αφού το κατασκευάσετε μπορείτε να λάβετε μέρος σε ένα από τα έξι αθλήματα (να πετύχετε έναν στόχο με πυραύλους, να καταστρέψετε ένα συμπαγή τοίχο από παλιοσίδερα κ.α.) ή να μονομαχίσετε με άλλα ρομπότ σε μία από τις δέκα αρένες που έχει το παιχνίδι. Αν κερδίσετε θα πάρετε λεφτά και με αυτά θα μπορέσετε να αγοράσετε καλύτερα εξαρτήματα για το ρομπότ σας, θα ξαναλάβετε μέρος σε αγώνες και πάει λέγοντας... Τελικός σας σκοπός είναι να νικήσετε το υπερ-ρομπότ και να γίνετε στη θέση του Metal Master. Θα είναι έτοιμο μέσα στον Νοέμβριο και θα κυκλοφορίσει σε ST &STE, Amiga, PC & συμβατούς.



ALPHA WAVES - THE DREAM GENERATOR

Το Alpha Waves είναι άλλο ένα παιχνίδι από την Infogrames που όπως υποστηρίζει δεν είναι απλώς ένα καινούργιο παιχνίδι αλλά κάτι το πρωτοφανές στον χώρο και το χαρακτηρίζει σαν Emotional Software. Το παιχνίδι βασίστηκε σε μιά ιδέα "που γεννήθηκε από το κίνημα New Age που είναι το πάντρεμα του πνεύματος με την τεχνολογία... και μπορεί να ξεκουράσει τον εγκέφαλο φέρνοντας τον σε μια κατάσταση βαθειάς ηρεμίας που μπορεί να οδηγήσει και σε όνειρα...". Αυτά και άλλα πολλά υποστηρίζει η γαλλική εταιρεία. Πέρα από όλα αυτά όμως, αν προσγειωθούμε στην πραγματικότητα και κοιτάξουμε το παιχνίδι θα δούμε ότι δεν είναι παρά ένα 3D - platform game.

Ελέγχετε ένα αντικείμενο και πρέπει να το καθοδηγήσετε (μέσα σε μιά τρισδιάστατη κυβική πίστα) από πλατφόρμες και σκαλοπάτια μέχρι να φτάσετε στην κορυφή της πίστας όπου υπάρχει και η έξοδος για το επόμενο επίπεδο. Αυτός ο παράξενος κόσμος θα κατοικείται από πολυγωνικά πλάσματα!!! και σίγουρα θα είναι πολύ ατμοσφαιρικός. Θα κυκλοφορίσει σε ST & STE, Amiga, PC & συμβατούς.

EAGLE'S RIDER

Το Eagle's Rider είναι ένα arcade-adventure διαστημικού περιεχομένου και μας έρχεται και αυτό από την Info-grames.

Ελέγχοντας ένα μαχητικό σκάφος πρέπει να ταξιδέψετε από βάση σε βάση και στο τέλος να βρείτε το εχθρικό αρχηγείο και να το καταστρέψετε.

Υπάρχουν αρκετοί αντίπαλοι, μετεωρίτες, πειρατικά διαστημόπλοια, μαύρες τρύπες και μαγνητικά πεδία που σκοπό έχουν να δυσκολέψουν την αποστολή σας.

Σε αντίθεση με τα παραπάνω το σκάφος σας είναι τρομερά ευέλικτο, και έχει έναν υπολογιστή που παρέχει πολλές πληροφορίες. Θα κυκλοφορίσει για ST & AMIGA.

OPERATION STEALTH





Μετά την μεγάλη επιτυχία της γαλλικής εταιρίας Delphine Software το "Future Wars" ακολουθεί το Operation Stealth. Βασίζεται σε ένα σενάριο κατασκοπίας με πρωταγωνιστή έναν υπερπράκτορα σε στυλ James Bond τον Glames John. Παίζοντας τον ρόλο του πρέπει να πάρετε πίσω ένα κλεμένο αεροσκάφος υψηλής τεχνολογίας που βρίσκεται σε μιά χώρα της λατινικής αμερικής. Είστε εφοδιασμένος με εξωτικά όπλα όπως: στυλό που ρίχνει οξύ, τσιγαρόχαρτο που παίρνει δακτυλικά αποτυπώματα, ένα ηλεκτρονικό αποκωδικοποιητή χρηματοκιβωτίων, μια ξυριστική μηχανή που ειναι μαγνητόφωνο και άλλα πολλά. Φυσικά έχετε να αντιμετωπίσετε Ρώσσους πράκτορες, ενα τρελλό δικτάτορα και πλήθος αλλων παγίδων. Το παιχνίδι έχει πολύ χιούμορ και βασίζεται στο επιτυχημένο σύστημα Cinematique, που τώρα εχει βελτιώθει ακόμα περισσότερο. Θα κυκλοφορήσει απο τη U.S.GOLD για ST, Amiga και PC.

Power On

HAND HELD CONSOLE WARS

(ΜΕΡΟΣ Ι)



Ή μάλλον καλύτερα ο τίτλος θα έπρεπε να είναι Sega εναντίον Atari ή ακόμα καλύτερα Game Gear εναντίον Lynx.

Game Gear λοιπόν η νέα φορητή παιχνιδομηχανή της Sega και τα χαρακτηριστικά της καθόλου ευκαταφρόνητα. Βασίζεται στον μικροεπεξεργαστή Z-80A (όπως και η 8μπιτη Master System) που τρέχει στα 3.58MHz, έχει μία οθόνη 3.2 ιντσών που προσφέρει μεγαλύτερη ανάλυση από το Lynx μέχρι και 480 x 146 (αλλά πιο πολύ θα χρησιμοποιηθεί ένα mode με 160 x 146) με 32 χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη από παλέτα 4096 και οι διαστάσεις του είναι 103mm x 210mm x 38mm.

Τα πρώτα παιχνίδια που θα κυκλοφορίσουν στην αγορά θα είναι το Super Monaco Grand Prix



και το Columns μία μετατροπή από ένα γιαπωνέζικο coin'op που θυμίζει Tertis.

Το μεγάλο ατού όμως του Game Gear είναι ότι μέσω ενός adaptor (που θα χρεώνεται επιπλέον) θα μπορεί να παίζει παιχνίδια του Master System!.

Η τιμή του στην Ιαπωνία πρόκειται να είναι γύρω στα 150 δολάρια και των παιχνιδιών από 20 μέχρι 30 δολάρια.

Όσο για το Master System πρόκειται να κυκλοφορήσει σε διαφορετικό κουτί και αναμένεται να είναι φθηνότερο.

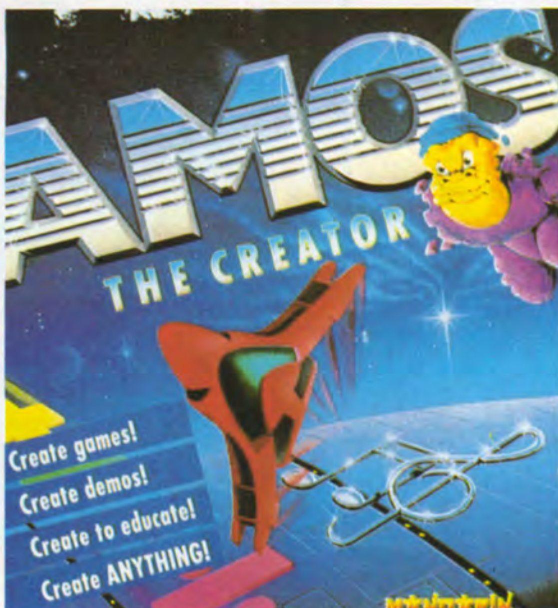
HAND HELD CONSOLE WARS

(ΜΕΡΟΣ II)



Εξω από τον χορό όμως δεν μπορούσε να μείνει η NEC, και έτσι εμφάνισε μία hand held έκδοση του επιτυχημένου της PC Engine. Βασίζεται και αυτό, στον Z80 που τρέχει όμως σε διπλάσια ταχύτητα από αυτόν της Sega, στα 7.16MHz. Επίσης έχει διπλάσια παλέτα χρωμάτων και μπορεί να απεικονήσει μέχρι και 256 χρώματα ταυτόχρονα!!! σε μία οθόνη που έχει ανάλυση 320x224!!! Ελεος, έτσι όπως πάνε αυτοί οι Ιάπωνες θα μας παρουσιάσουν σε λίγο καμιά hand held Amiga!!!...

ΤΙ ΕΙΧΕ Ο ST ΚΑΙ ΔΕΝ ΕΙΧΕ Η AMIGA!



Επιτέλους κυκλοφόρησε το πρόγραμμα που περιμένανε όλοι οι Amiga users από καιρό. Πρόκειται για την έκδοση του STOS (ένα επιτυχημένο σύστημα δημιουργίας παιχνιδιών για ST) της Mandarin Software για Amiga. Λέγεται AMOS και είναι ένα ολοκληρωμένο πακέτο δημιουργίας παιχνιδιών. Το πακέτο περιλαμβάνει την AMOS Basic, Sprite Editor, Map Designer, δύο arcade, ένα graphical adventure και ένα εκπαιδευτικό παιχνίδι, manual 300 σελίδων, πάνω από 80 παραδείγματα, sample ήχους και πάνω από 600 animated sprites για να χρησιμοποιήσετε στα παιχνίδια σας. Εκτός από τα παραπάνω, μέσα στο χρόνο θα κυκλοφορίσουν ένας Compiler και το AMOS 3D, μία επέκταση της γλώσσας έτσι ώστε να χειρίζεται τρισδιάστατα γραφικά με ευκολία. Το AMOS άργησε να κυκλοφορήσει γιατί δεν έγινε απλώς μεταφορά του από το STOS αλλά ξαναγράφτηκε από την αρχή, έτσι ώστε να εκμεταλευτεί πλήρως όλες τις hardware δυνατότητες της Amiga. Το αποτέλεσμα: να δημιουργείτε και να κινείτε όχι μόνο software sprites αλλά και hardware sprites με μεγάλη ταχύτητα με την βοήθεια του bliter, να μπορείτε να δείτε μέχρι και οκτώ οθόνες ταυτόχρονα έχοντας η κάθε μία την δικιά της παλέτα και ανάλυση!!!, κίνηση οθόνων με την βοήθεια του bliter, δυνατότητα εισαγωγής μουσικών κομματιών και ήχων από το Soundtracker, Sonix και GMC και τελευταίο και πιο ενδιαφέρον την δυνατότητα μεταφοράς παιχνιδιών από το STOS. Προς το παρόν δεν κυκλοφορεί στην Ελλάδα αλλά μην ανισυχείτε, μέχρι να έρθει μπορείτε να γράψετε το σενάριο του

ΚΑΝΤΕ ΤΗΝ AMIGA ΣΑΣ ΕΚΤΥΠΩΤΗ!!!

Ναι καλά διαβάσατε "κάντε την Amiga σας εκτυπωτή", όσο για το γιατί και πως μπορεί να γίνει αυτό υπεύθυνη είναι η εταιρεία Music Suite. Το να μεταφέρεις αρχεία και δεδομένα από έναν τύπο υπολογιστή σε έναν άλλο ήταν πάντα πρόβλημα.

Πρέπει να βρείς τα κατάλληλα προγράμματα επικοινωνίας, τα κατάλληλα καλώδια και πάλι η μεταφορά δεν είναι εγγυημένη 100% πχ. αν μεταφέρετε ένα κείμενο από ST σε Macintosh τότε τα TABs του ST στον Macintosh εμφανίζονται σαν μηλαράκια!!! Η ιδέα που είχε η Music Suite λέγεται Printercept και αποτελείται από το software και ένα κοινό καλώδιο που συνδέει την παράληλη θύρα της Amiga με την θύρα εκτυπωτή του άλλου υπολογιστή. Τρέχωντας λοιπόν το software, κάνει το άλλον υπολογιστή να νομίζει ότι η Amiga είναι εκτυπωτής. Ετσι μπορείτε "εκτυπώνοντας" στόν άλλο υπολογιστή να μεταφέρετε ότι αρχείο θέλετε ακόμα και με το ίδιο text format (bold, italic, light κτλ). Και όχι μόνο αυτό αλλά μπορεί να μετατρέψει οποιοδήποτε αρχείο κειμένου σε format για Protext ή Scribble καθώς και εικόνες σε format IFF.

Το Printercept κοστίζει 34.95 λίρες και για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στην Music Suite ή Glanyrafon House, Cenarth, New-castle Emlyn, Dyfed SA389JN.

Φημολογείται ότι η επόμενη version θα κάνει την Amiga να νομίζει ότι είναι φούρνος.



ΚΑΙ Η COMMODORE ΣΤΟ CONSOL-O-ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Ναι, καλά ακούσατε εκτός από την AMSTRAD (σχετικό άρθρο υπάρχει σ'αυτό το τεύχος), παιχνιδομηχανές θα βγάλει και η Commodore.

Το πιο διαδεδομένο μοντέλο της, δηλαδή ο C-64, θα υπάρχει τώρα σαν παιχνιδομηχανή με υποδοχή για cartridges και θα είναι βασισμένο (όπως και ο παλιός C-64) στο 6502. Πολλά Software houses έχουν δείξει ενδιαφέρον στο νέο σχέδιο της Commodore.

Η Thalamus θα μετατρέψει σε cartridge τα παλιά καλά Delta, Quedex, Hunters Moon, Hawkeye, Armalyte και Sanxion και θα έχουν για τίτλο γενικό: HITS.

Λέγεται, ότι η Commodore θα το βγάλει στην αγορά σε ένα πακέτο που θα περιλαμβάνει: ένα joystick Cheetah και ένα cartridge χωρητικότητας 4 Megabytes που θα περιέχει τέσσερα παιχνίδια: το Flimbo's Quest της System 3, το Fiendish Freddy της Mindscape, το KLAX της Domark και τελευταίο ΤΟ παιχνίδι που στάθηκε αφορμή σε πολλούς να αγοράσουν C-64, το 1984 football game International Soccer. Βέβαια, εκτός από το C-64 Console, περιμένουμε να δούμε και εκείνο το περίεργο CDTV (Στο τεύχος USER 6 είχε δημοσιευθεί) στην αγορά, το οποίο, η Commodore θα το πλασσάρει σαν ένα μηχάνημα multi-media engine και βασίζεται στην Amiga.

Κάντε υπομονή και αυτό το Χειμώνα έχουν να δουν πολλά τα ματάκια μας (Ελπίζω και τα χεράκια μας!!).

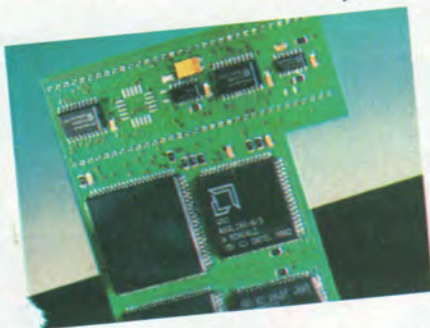
ΤΙ ΕΙΧΕ Η AMIGA ΚΑΙ ΔΕΝ ΕΙΧΕ Ο ST!

Στον ST υπάρχουν αρκετά σχεδιαστικά πακέτα, και μερικά από αυτά είναι πάρα πολύ καλά. Αλλά στο δίπλα στρατόπεδο (βλέπε Amiga) έχει δοθεί περισσότερη σημασία στο θέμα με αποτέλεσμα την δημιουργία προγραμμάτων που πολοί θα θέλανε να δούνε και στον ST τους. Ε, λοιπόν το θαύμα έγινε ή μάλον γίνεται, και ένα από τα καλύτερα προγράμματα του είδους αν όχι το καλύτερο, πρόκειται να κυκλοφορίσει για ST. Μιλάμε φυσικά για το Deluxe Paint της Electronic Arts που αυτή την στιγμή αναπτύσεται για ST κάτω από το όνομα "DaVinci" και βασίζεται στην τελευταία έκδοση, DPaint III και μέσα στα χαρακτηριστικά του περιλαμβάνονται και έξτρα υπορουτίνες animation για DTV. Περιμένουμε με αγωνία.



ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ ΤΟΝ AT ΣΑΣ ATARI ST;

Λυπούμαστε αλλά όσο και να θέλετε δεν γίνεται τέτοιο πράγμα. Το αντίθετο όμως γίνεται και μάλιστα κοστίζει μόνο 199 λίρες. Τόσο κοστίζει το σύστημα ATonce της εταιρείας Vortex και αποτελείται από μία κάρτα που έχει τον 80286 και το απαραίτητο software. Η κάρτα μπορεί να μετατρέψει έναν ST, STE ή Mega σε ένα AT των 8MHz με ένα Norton Factor 6.5!!! Σε έναν 1040 ST το ATonce αφήνει 704K ελεύθερα στον χρήστη ενώ αν υπάρχει μεγαλύτερη μνήμη μπορείτε να την χρησιμοποιήσετε σαν Ramdisk. Οσο για την διαχείριση του σκληρού δίσκου, το ATonce μπορεί να "δει" μέχρι και 24 partitions των 32MByte το καθένα.



Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στην Silica Shop Ltd, 1-4 The Mews, Hartheley Road, Sidcup, Kent D14 4DX.

ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ GENLOCK ΓΙΑ ATARI ST

Ενα Genlock είναι σίγουρα κάτι που έλειπε από την γκάμα των περιφεριακών του ST. Αυτό το κενό έρχεται να συμπληρώσει ένα genlock από την Αγγλία. Εχει εξόδους composite PAL, RGB και Scart. Μπαίνει κατευθείαν στον ST παρέχει λειτουργία Overscan και προαιρετικά Fader. Κοστίζει στην Αγγλία 199 λίρες και για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στην THIRD COAST TECHNOLOGIES LTD., UNIT 8 BRADLOEY HALL INDUSTRIAL ESTATE, STANDISH, NR WIGAN, WN6 OXQ.

COST ST GENLOCK



SUPER CARS™



Ζήστε το αποκορύφωμα του ρεαλισμού με το SUPER CARS. Πάρτε μέρος στους αγώνες και παλέψτε σκληρά για να αναδειχθείτε πρωταθλητής. Η κούρσα αρχίζει!

- Πολλά επίπεδα ατέλειωτης δράσης
- Απίθανα ηχητικά εφφέ
- Σύνθετες πίστες με εμπόδια
- Υπερσύγχρονα αυτοκίνητα
- Επιλογή εξαρτημάτων

DELTA COMPUTERS

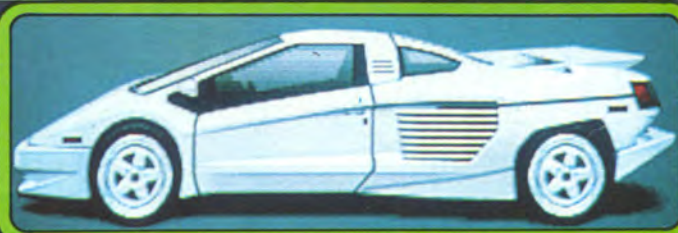
Σπάρτης 75, 12461 Χαϊδάρι
Τηλ.: 58.11.532 Fax: 58.20.643















ΛΑΔΩΣΤΕ ΤΑ JOYSTICKS... ΓΙΑ ΤΟΝ ΧΕΙΜΩΝΑ

Ναί, θα πρέπει να λαδώσετε τα joysticks σας, (μετά απο την καλοκαιρινή παύση) γιατί ο Χειμώνας που έρχεται μας υπόσχεται πολλά νεα καταπληκτικά παιχνίδια. Και για του λόγου το αληθές διαβάστε πιό κάτω τα παιχνίδια που θα κυκλοφορήσουν:

Βέβαια, υπάρχουν αρκετά ακόμα (που ήδη όταν θα διαβάζετε αυτές τις γραμμές θα έχουν κυκλοφορήσει μερικά), αλλά δεν γράφω όλο τον κατάλογο γιατί, εάν τον δούν οι συντάκτες, όλοι θα μου κάνουν τους αρρώστους και δε θα έρχονται να γράψουν κάνα review !

ΟΝΟΜΑ	ΕΤΑΙΡΕΙΑ	FORMAT
BADLANDS	DOMARK	PC,AMIGA,ST,AMST,SPEC,C64
EAGLE RIDER	INFOGRAMES	AMIGA,ST
MYSTICAL	INFOGRAMES	PC,AMIGA,ST
SPY WHO LOVED ME	DOMARK	PC,AMIGA,ST,AMST,SPEC,C64
CALL OF CTHULHU	INFOGRAMES	-
STUN RUNNER	DOMARK	PC,AMIGA,ST,AMST,SPEC,C64
WHEELS OF FIRE	DOMARK	AMIGA,ST,AMST,SPEC,C64
SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE	LUCASFILM	PC,AMIGA,ST
INTERCEPTOR	SSI	PC,AMIGA
SHADOW SORCERER	TSR/SSI	PC,AMIGA,ST

ΕΛΕΓΞΤΕ ΤΟΝ ΚΟΣΜΟ ΜΕ ΤΟ PC ΣΑΣ

Το SOLUS Personal Control Computer είναι ένα εξαιρετικό περιφεριακό για το PC σας που υπόσχεται να του δώσει άλλες διαστάσεις. Κοστίζει 895 δολάρια και για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στην Solus Systems Inc. 4000 Kruse Way Place, 2.285 Lake Oswego, OR 97035 U.S.A. Δεν είναι παρά ένα "κουτάκι" που στις εισόδους του μπορεί να δεχθεί σήματα από αισθητήρες για: θερμοκρασία, υγρασία, πίεση, ένταση ανέμου, ροή υγρών, κραδασμούς, φως, σεισμικές δονήσεις και άλλα!, και στις εξόδους του μπορείτε να συνδέσετε ρελεδάκια που μπορούν να οδηγήσουν συναγερμούς, μηχανές, διακόπτες και ότι άλλο μπορείτε να φανταστήτε. Αυτό το κουτάκι λοιπόν, συνδέεται στην θύρα RS232 και μπορεί να λειτουργήσει και από modem!, εκτός από αυτό μπορεί να συνδεθεί και με άλλες μονάδες και να δημιουργήσει ένα δίκτυο.

Φυσικά υπάρχει και το απαραίτητο software για να εκμεταλευτείτε πλήρως τις δυνατότûτες του συστήματος.

Απ'ότι θα καταλάβατε οι δυνατότητες που έχετε είναι άπειρες: από χαζές κατασκευές που θα χτυπάνε συναγερμό όταν κάποιος περάσει μπροστά από ένα φωτοκύταρο που θα έχετε στην πόρτα του σπιτιού σας μέχρι και ιδιοφυή σχέδια που θα ελέγχουν την θερμοκρασία και σε περίπτωση που φτάσει -5°C θα σταματάει την λειτουργία του ψυγείου για οικονομία ηλεκτρικού ρεύματος.

Επίσης μπορείτε να ελέγχετε την ένταση του στερεοφωνικού, του γείτονά σας και όταν περνάει ένα προκαθορισμένο όριο (πιο δυνατά από ψήθυρο) σε μία προκαθορισμένη ώρα (όταν θέλετε να ξεκουραστείτε), να βάζει σε λειτουργία το κασσετόφωνό σας και να παίζει σε πλήρη ένταση το Kill With Power ακολουθούμενο από το Black Arrows Of Death των Manowar για 665 φορές (όχι 666, μην μας πούνε και σατανιστές) ή μέχρι ο αισθητήρας ήχων που έχετε βάλει να πιάσει ήχο περιπολικού της αστυνομίας. Η ακόμα μπορείτε να... μα τι κάνουν αυτοί οι άνθρωποι με τα άσπρα, μα τι θέλετε; αφήστε με σας λέω, τι πάει να πεί είναι για το καλό μου; γιατί αυτό το ρούχο που μου φοράτε έχει μόνο ένα μανίκι;... μα τι κάνετε, ξέρετε ποιός είμαι εγώ; θα πω ένα spell και θα σας κάνω όλους Oric-1 η μάλλον καλύτερα Dragon 64 ή καλύτερα Jupiter Ace ή...

(Σημείωση Αρχισυντάκτη) Για περισσότερες πληροφορίες, για τον εν λόγω συντάκτη απευθυνθείτε στο Ψυχιατρικό τμήμα Δαφνίου !!).

ΠΕΡΙΠΟΥ ΦΟΡΗΤΟ

Το Carry-I είναι ένας υπολογιστής της εταιρείας Flytech. Υπάρχει σε δύο μοντέλα με ίδιο μέγεθος αλλά διαφορετικά χαρακτηριστικά: α

α) 10MHz XT, AMI Bios, 256K Ram επεκτεινόμενη στα 640K, ένα ή δύο 3.5" disk drives των 720K, Serial, Parallel και Game θύρες, CGA, MGA και μετασχηματιστή των 16 Watt.

β) 12MHz, 0 Wait Stait AT, AMI Bios, 1MB Ram, 20MB Hard Disk Drive (προαιρετικό), ένα ή δυο 3.5" disk drives των 1.44MB, 2 Serial, 1 Parallel, CGA, MGA και μετασχηματιστή των 30Watt. Από χαρακτηριστικά τίποτα το εξαιρετικό εκτός από το μέγεθος... η φωτογραφία πιστεύουμε τα λέει όλα, 240mmX 185mmX45mm με το πρώτο μοντέλο να ζυγίζει 1.9Kg-2.4Kg και το δεύτερο 2.1Kg-2.8Kg. Αυτό που δεν καταλάβαμε στην όλη υπόθεση όμως, είναι γιατί να είναι τόσο μικρό, αφού ούτε φορητό monitor έχει ούτε με μπαταρίες δουλεύει οπότε η μόνη χρησιμότητά του είναι να μπορεί να μεταφερθεί κάπου εύκολα, αλλά και πάλι...

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να γράψετε στην FLYTECH TECHNOLOGY CO., LTD. MENDELSSOHNSTRASSE 53, 6000 FRANKFURT AM MAIN 1, WEST GERMANY.



ΕΝΑ ΚΟΜΨΟ ΠΟΝΤΙΚΙ!



Οταν η τεχνολογία συναντά την αισθητική τότε το αποτέλεσμα είναι προϊόντα όπως το ποντίκι της διπλανής φωτογραφίας. Δεν συμφωνήτε ότι είναι ένα ποντίκι με στυλ;

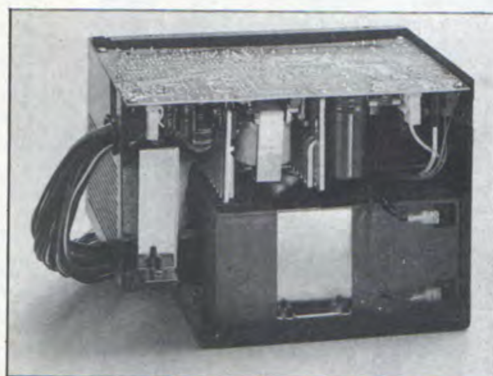
Μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε συμβατά PC, έχει ανάλυση 200dpi και κοστίζει στη Γαλλία 190 φράγκα.

Περισσότερες πληροφορίες για το Logimouse μπορείτε να πάρετε από την εδώ αντιπροσωπεία.

ΔΙΑΚΟΠΕΣ ΡΕΥΜΑΤΟΣ ΚΑΙ ΜΙΚΡΑ ΑΔΕΛΦΑΚΙΑ

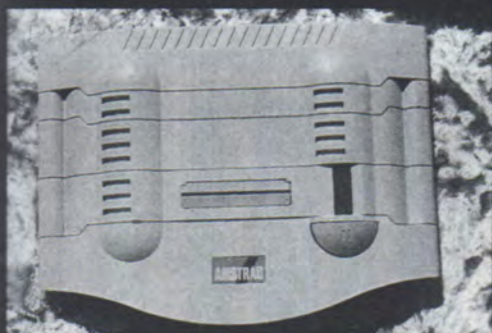
Καθόσαστε στο αγαπημένο σας δωμάτιο και παίζετε το αγαπημένο σας adventure που έχετε κάνει instalation στον αγαπημένο σας σκληρό δίσκο του αγαπημένου σας PC. Και ξαφνικά τί συμβαίνει; Ναι, αυτό που μπορεί να γίνει οποιαδήποτε στιγμή και είναι ένας από τους χειρότερους φόβους των users όλου του κόσμου: μία μισητή διακοπή ηλεκτρικού ρεύματος! Την ίδια στιγμή ο μισητός μικρός σας αδελφός μπαίνει στο δωμάτιο κρατώντας στο χέρι ένα ηλίθιο παιχνίδι που αγόρασε με τα λεφτά που του δώσατε τέσσερις μέρες πριν για να πληρώσει τον λογαριασμό της ΔΕΗ, αναφωνόντας "ααα! τόσο γρήγορα το κόβουν το ρεύμα; δεν τό'ξερα..." και συμπληρώνοντας αμέσως μετά "αύριο κιόλας θα έβγαζα λεφτά από τον κουμπαρά μου και θα το πλήρωνα...".

Οι συνέπειες για σας ποικίλουν από τρείς ώρες χαμένου χρόνου, γιατί δεν είχατε σώσει καθόλου το παιχνίδι, μέχρι και ολοκληροτική καταστροφή των περιεχομένων ή ακόμα και του ίδιου του σκληρού σας δίσκου. Οι συνέπειες για τον μικρό σας αδελφό εξαρτώνται από από την ψυχική σας ηρεμία... Ολα αυτά θα μπορούσατε να τα αποφύγετε αν είχατε ένα UPS, αλλά η τιμή του μέχρι τώρα ήταν απαγορευτική. Η PC Power & Cooling Inc., μία αμερικάνικη εταιρεία φαίνεται να έχει την λύση για εσάς, το PC σας και τον μικρό σας αδελφό. Λέγεται InnerSource 2210 και αντικαθιστά το παλιό τροφοδοτικό σας. Εχει μία αυτο- επαναφορτιζόμενη μπαταρία 12 Volt που δεν χρειάζεται καμία συντήρηση από εσάς και σε περίπτωση διακοπής ρεύματος σας ειδοποιεί με ηχητικό σήμα και μπορεί να κρατήσει στη ζωή το PC σας για 5 με 10 λεπτά παρέχοντας ρεύμα



για κατανάλωση της τάξεως των 300W. Μαζί με το τροφοδοτικό δίνεται και ένα χρήσιμο πρόγραμμα που είναι memory resident και σε περίπτωση διακοπής κάνει ένα αυτόματο σώσιμο στη δισκέτα.

Η τιμή του είναι 449 δολάρια και για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να γράψετε στην PC Power & Cooling Inc., 31510 Mountain Way, Bonsall, CA 92003. Επίσης η εταιρεία υποστηρίζει ότι το τροφοδοτικό/UPS δουλεύει και σε PCs που οι κατοχοί τους δεν έχουν... μικρά αδελφάκια!





Η ΑΝΤΕΠΙΘΕΣΗ ΤΗΣ ΑΜ...

ΕΡΩΤΗΣΗ: Τι έχει παλέτα 4096 χρωμάτων, 32 χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη, hardware spritew και scrolling ανά pixel προς όλες τις κατευθύνσεις, custom τσιπάκι ήχου και το όνομά του αρχίζει από Α;

ΑΠΑΝΤΗΣΗ: Μα φυσικά η AMIGA.

ΛΑΘΟΣ! Μιλάμε για την νέα κονσόλα της Amstrad την GX 4000 που ήδη προσφέρεται μαζί με ένα cartidge (το Burnin' Rubber ένα παιχνίδι της Ocean στο στυλ του Outrun).

Κοστίζει 99 λίρες και αποτελεί το ένα από τα τρία μηχανήματα με τα οποία θα κάνει αντεπίθεση στην αγορά η γνωστή εταιρία.

Τα άλλα δύο είναι ο 464+ με 229 ή 329 λίρες με ασπρόμαυρο ή έγχρωμο monitor αντίστοιχα, και ο 6128+ με 329 ή 429 λίρες με τα ίδια μόνιτορ.

Ο 464+ και ο 6128+ βασίζονται στα παλιότερα μοντέλα, έχουν έξτρα τσιπάκια για γραφικά και ήχο και παίρνουν και τα cartridges του GX400!

Το νέο look των μηχανημάτων θυμίζει πάρα πάρα πάρα πάρα πολύ την Amiga και κάτι ψιθυρίζεται ότι οι νέες δυνατότητες θα είναι εκμεταλλευόμενες μόνο από τα cartridges...

Αυτά προς το παρόν, στο επόμενο τεύχος του USER αναλυτικό test και των τριών μηχανημάτων.

STAY COOL

AMIGA MAGIC

ΤΟΥ R. GRELONI

Γειά σας, USER-άδες. Αυτή η στήλη ξεκινάει από αυτό το τεύχος και έχει σκοπό να σας μυήσει στα μυστικά ενός δημοφιλούς υπολογιστή:

Του (η Της) AMIGA (500, 2000). Υπολογιστής που έφερε σε εμάς και σε όλο τον κόσμο, τη νέα γενιά home-υπολογιστών στο σπίτι μας, και το σημαντικότερο με λίγα χρήματα. Ετσι λοιπόν θα μάθετε από αυτήν την στήλη πολλά κόλπα, αρκετές λύσεις για να αυξήσετε την παραγωγικοτητά σας (και του υπολογιστή σας), λύσεις σε προβλήματα που έχετε (εάν και εφόσον στείλετε γράμμα σας) και τεχνικές που σκοπό έχουν να σας κάνουν την ζωή ποιό εύκολη.

1.Η ΥΠΟΓΡΑΦΗ ΤΟΥ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΗ

Πρώτα απο όλα, θα πρέπει να σας πω ότι για το λειτουργικό της AMIGA έχει δουλέψει μία πολύ ικανή ομάδα ανθρώπων. Και συνήθως, όπως ο ζωγράφος που υπογράφει το έργο του, ετσι και σε αυτό το λειτουργικό εχει μπεί μια υπογραφή του αρχηγού αυτής της ομάδας. Θέλετε να την δείτε; Α-Φορτώστε απο την δισκέττα "EXTRAS / AMIGA BASIC V1.X" την AmigaBasic και γράψτε το μικρό προγραμματάκι που ακολουθεί:

```
'SHOW SIGN
'by R*M*G for USER
CLS
A= 16649670 ' Από αυτή την διεύθυνση αρχίζει το μύνημα.
B= 16649747 ' Και σε αυτή τελειώνει. FOR i= A TO B
PRINT CHR$(PEEK(i));
NEXT i
```

Β-Αφού γράψετε το προγραματάκι αυτό τρέξτε το (εντολή RUN) και θαυμάστε υπογραφή !!.

2. ΥΠΟΓΡΑΦΗ Β

Ολοι οι Amiga-Users θα ξέρουν το πρόγραμμα PREFERENCES πού υπάρχει στη δισκέττα WORK-BENCH V1.X. Αυτό που δεν ξέρουν είναι ότι αυτός που το έγραψε , εκείνη την εποχή θα πρέπει να ήταν αρκετά ερωτευμένος απο πού βγαίνει αυτό το συμπέρασμα; Πολύ απλά για να το καταλάβετε κάντε το εξής:

Α-Φορτώστε με την δισκέττα WORKBENCH V1.X .

Β-Ανοίξτε τα περιεχόμενα και επιλέξτε να φορτώσετε το πρόγραμμα PREFERENCES.

Γ-Στο preferences υπάρχουν και δύο mouse στα δεξία της οθόνης.

Δ-Πηγαίνετε στο αριστερό mouse και πατήστε με τον pointer στο αριστερό κουμπί , μετά στο δεξί κουμπί.

Τώρα πηγαίνετε στο δεξί mouse και πατάτε το αριστερό του κουμπί και κατόπιν το δεξί.

Ε-Επαναλαβετέ το και πάλι απο το αριστερό mouse πρός το δεξί για τρείς φορές ακόμα (συνολικά 16 πατήματα).

Ζ-Τώρα πατήστε το κουτί που γράφει: "Change Printer" και πηγαίνετε επανω που έχει τα βελάκια για την επιλογή εκτυπωτών .

Η-Πατάμε το επάνω βελάκι συνέχεια και αφού τελειώσει η λίστα ξαναπατάμε ακόμα μία φορά και ΟΡΙΣΤΕ Η ΑΠΟΔΕΙΞΗ.

3.ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΜΕ ΕΝΑ DRIVE

Πολλοί χρήστες που δεν έχουν 2ο DRIVE αντιμετωπίζουν πρόβλημα, όταν θέλουν να εξετάσουν δισκέττες που δεν περιέχουν σημαντικές εντολές όπως οι: DIR, LIST, COPY, RENAME κ.τ.λ.. Γιά να λυθεί το πρόβλημα υπάρχουν τρείς λύσεις (Ας αρχίσουμε απο τις ποιό απλές):

Α-Αγοράζετε ενα δεύτερο drive: Ετσι όπως έχουν πέσει οι τιμές, νομίζω πως μπορείτε να διαθέσετε μερικές χιλιάδες για ενα drive.

Β-Ψάξτε να βρείτε σε δισκέττες με utilities προγράμματα που βοηθούν τις εργασίες δισκέττας (π.χ. το CLIMATE VX.X , BOING! κ.τ.λ.). Αυτά έχουν σχεδόν όλες τις εντολές που χρειάζετε κανείς για να ερευνήσει δισκέττες.

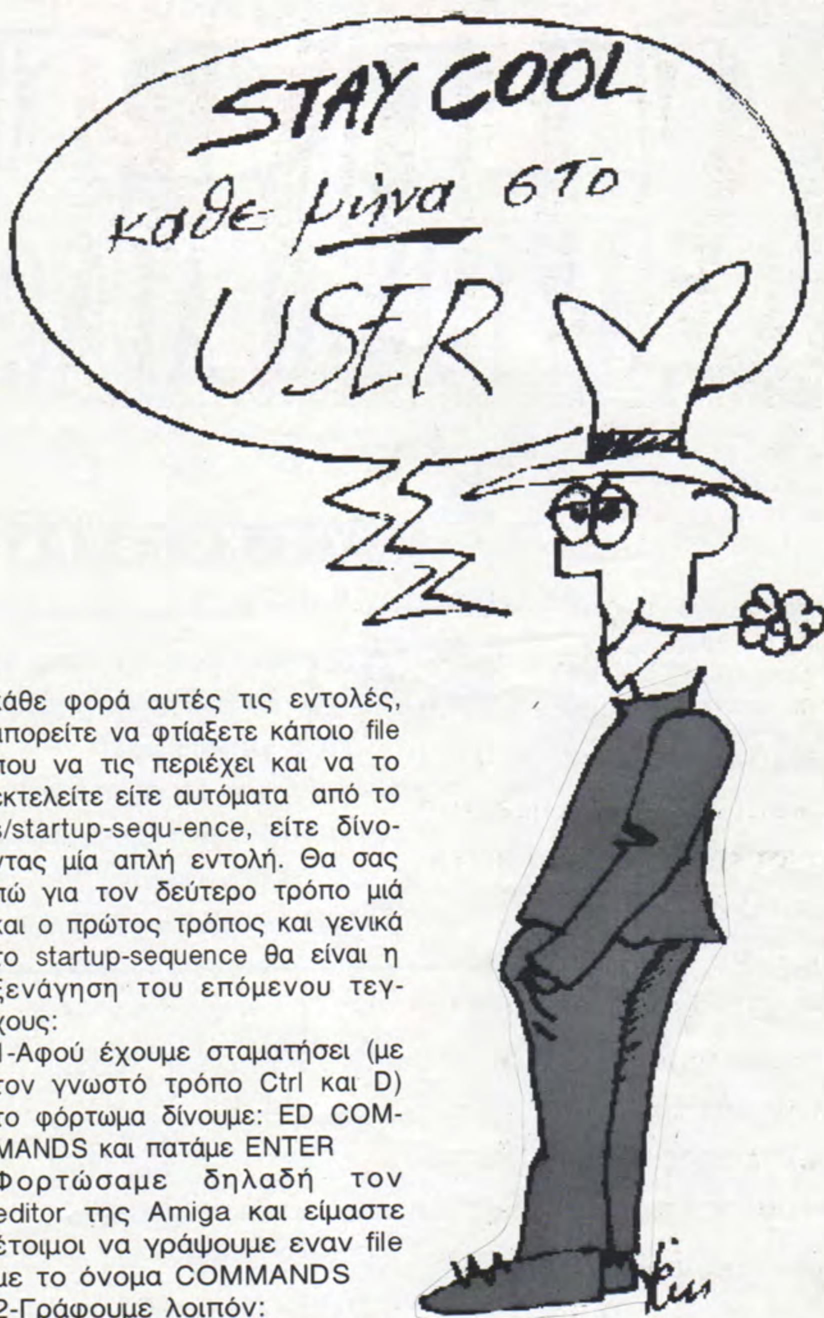
Γ-Μην αγοράσετε τίποτα και μην ψάξετε για τίποτα απλά καντε τα παρακάτω:

α-Φορτώστε με την δισκέττα του WorkBench. Την στιγμή που φορτώνετε πατήστε ταυτόχρονα και συνέχεια τα πλήκτρα Ctrl και D (Αυτό θα έχει σαν αποτέλεσμα την διακοπή ενος file που εκτελεί αυτόματα κάποιες εργασίες ετσι ώστε να φτάσουμε στο Workbench.
Ο φάκελλος αυτός λέγεται S/startup-sequence).

β-Βρισκόμαστε στο 1> και έκει δίνουμε τις εξής εντολές:
COPY C/ LIST | DIR | ED | DELETE | TYPE TO RAM:
και πατάμε ENTER
CD RAM: και πατάμε ENTER
Τώρα λοιπόν έχουμε όλες τις εντολές που θέλουμε στη RAM (η RAM DISK) , αφήνοντας μας ελεύθερο το ενα και μοναδικό drive, οπού μπορούμε να τοποθετήσουμε την δισκέττα που θέλουμε προς εξέταση.
Εάν θέλετε για να μην γράφετε κάθε φορά αυτές τις εντολές, μπορείτε να φτίαξετε κάποιο file που να τις περιέχει και να το εκτελείτε είτε αυτόματα από το s/startup-sequ-ence, είτε δίνοντας μία απλή εντολή. Θα σας πώ για τον δεύτερο τρόπο μιά και ο πρώτος τρόπος και γενικά το startup-sequence θα είναι η ξενάγηση του επόμενου τεγχους:

1-Αφού έχουμε σταματήσει (με τον γνωστό τρόπο Ctrl και D) το φόρτωμα δίνουμε: ED COMMANDS και πατάμε ENTER
Φορτώσαμε δηλαδή τον editor της Amiga και είμαστε έτοιμοι να γράψουμε εναν file με το όνομα COMMANDS

2-Γράφουμε λοιπόν:
ECHO COPY COMMANDS TO RAM COPY C/LIST |DIR | ED | ED | DELETE | TYPE TO RAM: CD RAM:
Αφού γράψουμε όλα αυτά πατάμε (για να φύγουμε απο τον EDitor) ESC και κατόπιν X και ENTER. (Η δισκέττα θα πρέπει να είναι απασφαλισμένη). Τώρα όποτε θέλουμ- αυτές τις εντολές στην μνήμη δεν έχουμε παρα να δώσουμε : EXECUTE COMMANDS και πατάμε ENTER.



Αυτά λοιπόν για την' ώρα, ως το επόμενο τεύχος πειραματιστείτε και εσείς και εάν έχετε σε κάτι απορία ......στείλτε γράμμα για την στήλη :

Περιοδικό USER
STAY COOL.
AMIGA MAGIC
Σπάρτης 75 ,Χαιδάρι

Μέχρι το επόμενο τεύχος ....Stay Cool!!

TOS
ΑΥΤΟΣ Ο ΑΓΝΩΣΤΟΣ
ΜΕΡΟΣ II

ΤΟΥ Γ.ΚΟΥΣΕΡΑ

Μετά τη περιγραφή των κυριοτέρων ρουτινών του GEMDOS (που θυμίζουμε οτι είναι ανεξάρτητες από το hardware του ST), περνάμε στη περιγραφή των τμημάτων εκείνων του TOS που αναλαμβάνουν την επικοινωνία με το hardware. Πρόκειται για το BIOS και το XBIOS.

BIOS

Τα αρχικά σημαίνουν Basic Input Output System κι αυτό είναι αρκετό για να μας δώσει να καταλάβουμε οτι πρόκειται για μια συλλογή από υπορουτίνες που σχετίζονται με όλες τις συσκευές εισόδου/εξόδου (οθόνη, πληκτρολόγιο, εκτυπωτή, drive, RS232 κτλ).

Η διαδικασία κλήσης είναι ίδια με αυτή που αναλύσαμε στο GEMDOS, μόνο που εδώ χρησιμοποιείται το TRAP #13. Επίσης, καλώντας μια ρουτίνα του BIOS, οι τιμές των καταχωρητών D0, D1, A0, A1 και A2 μεταβάλλονται. Ας δούμε όμως τις πιο βασικές και χρήσιμες ρουτίνες (σε παρένθεση δίνεται ο κωδικός κλήσης).

getmpb(0): get memory parameter block

Αυτή η ρουτίνα επιστρέφει τη διεύθυνση μιας περιοχής της μνήμης που περιέχει 3 longwords (κάθε longword αποτελείται από 4 bytes). Το πρώτο είναι δείκτης στη λίστα ελεύθερης μνήμης, το δεύτερο στη λίστα δεσμευμένης μνήμης και το τρίτο είναι δείκτης που διατρέχει τις λίστες αυτές.

Κάθε λίστα αποτελείται από μία σειρά blocks τα οποία περιέχουν τις ακόλουθες πληροφορίες:

Δείκτη στο επόμενο block, διεύθυνση του block στη μνήμη, μέγεθος του block και αριθμό της διεργασίας που χρησιμοποιεί το block αυτό.

Η κλήση σε assembly του 68000 γίνεται ως εξής:

```
MOVE.L   pointer,-(SP) * Παράμετρος
MOVE.W   #0,-(SP) * Κωδικός της getmpb
TRAP     #13 * Κλήση του BIOS
ADDQ.L   #4,SP * Διόρθωση του stack
```

bconstat(1): return input device status

Καλώντας τη ρουτίνα αυτή διαπιστώνουμε αν υπάρχουν διαθέσιμοι χαρακτήρες σε μία συσκευή.

```
MOVE.W   device, -(SP)
MOVE.W   #1,-(SP)
TRAP     #13
ADDQ.L   #4,SP
```

Ο κωδικός device είναι 0 για την παράλληλη θύρα, 1 για τη σειριακή, 2 για την οθόνη, 3 για το MIDI και 4 για το πληκτρολόγιο. Αν επιστραφεί η τιμή 0 δεν υπάρχουν διαθέσιμοι χαρακτήρες, αν επιστραφεί -1 υπάρχει τουλάχιστον ένας.

conin(2): read character from device

Η κλήση της conin έχει σαν αποτέλεσμα την αναμονή εως ότου διαβαστεί ένας χαρακτήρας από τη συσκευή που ορίζεται:

```
MOVE.W   device,-(SP) * Κωδικός συσκευής
MOVE.W   #2,-(SP)
TRAP     #13
ADDQ.L   #4,SP
```

bconout(3): write character to device

Ιδια με τη conin, μόνο που δίνεται πρώτα σαν παράμετρος και ο χαρακτήρας εξόδου.

rwabs(4): read/write disk sectors

Η ρουτίνα αυτή δέχεται πολλές παραμέτρους. Πιο συγκεκριμένα η κλήση της έχει ως εξής:

```
MOVE.W   drive, -(SP)
MOVE.W   start, -(SP)
MOVE.W   number, -(SP)
MOVE.L   buffer, -(SP)
MOVE.W   flag, -(SP)
MOVE.W   #4, -(SP)
TRAP     #13
ADD.L    #14, SP
```

drive: 0=A, 1=B, 2=C κτλ.

start: αριθμός του sector απ'όπου θα αρχίσει η εγγραφή (ή ανάγνωση).

number: πλήθος των sectors που θα γραφτούν (ή θα διαβαστούν).

buffer: περιοχή της μνήμης που θα

χρησιμοποιηθεί για την αποθήκευση των sectors.

flag: 0=ανάγνωση, 1=εγγραφή.

tickcal(6): return milliseconds per tick
Η ρουτίνα επιστρέφει τον αριθμό των milliseconds που μεσολαβούν μεταξύ δύο κλήσεων του system timer.

```
MOVE.W  #6,-(SP)
TRAP    #13
ADDQ.L  #2,SP
```

bcostat(8): return output device status
Ιδια με την bconstat, αλλά αφορά τις συσκευές εξόδου.

mediach(9): inquire media change
Παίρνοντας σαν παράμετρο τον αριθμό του drive (0=A,1=B) η ρουτίνα αυτή επιστρέφει μία τιμή, το νόημα της οποίας έχει ως εξής:
0=Η δισκέτα στο drive δεν άλλαξε.
1=Η δισκέτα στο drive ίσως άλλαξε!
2=Η δισκέτα στο drive σίγουρα άλλαξε.

kbshift(11): get/change keyboard status
Αν η παράμετρος που θα δώσουμε στη ρουτίνα είναι -1, μας επιστρέφει το status του πληκτρολογίου. Διαφορετικά δέχεται τη παράμετρο σαν το νέο status. Κάθε bit έχει την ακόλουθη σημασία:
0=Δεξί shift, 1=Αριστερό shift, 2=Control, 3=Alternate, 4=CapsLock, 5=Clr/Home ή δεξί mouse button, 6=Insert ή αριστερό mouse button, 7=Unused. Αν κάποιο bit είναι 1 το αντίστοιχο πλήκτρο είναι πατημένο.

X B I O S

Το extended BIOS αποτελείται από ρουτίνες που χειρίζονται μερικά από τα ειδικά hardware χαρακτηριστικά του ST. Η διαδικασία κλήσης είναι η συνήθης και γίνεται χρήση του TRAP #14. Να περάσουμε όμως στις κυριότερες απ'αυτές.

physbase(2): return video RAM address
Απλά, με τη ρουτίνα αυτή, μαθαίνουμε πού βρίσκεται η video RAM.

```
MOVE.W  #2,-(SP)
TRAP    #14
ADDQ.L  #2,SP
```

getrez(4): get screen resolution
Μετά από τη κλήση της getrez επιστρέφεται μία τιμή που σημαίνει low resolution αν είναι 0, medium αν είναι 1 και high αν είναι 2.

setpalette(6): set color palette
Μια παράμετρος δίνεται στη ρουτίνα αυτή που δείχνει σε ένα πίνακα με 16 words, κάθε μία από τις οποίες αντιπροσωπεύει κι ένα χρώμα. Φυσικά τα χρώματα λαμβάνονται υπόψη ανάλογα και με τη resolution.

```
MOVE.L  palette, -(SP)
MOVE.W  #6, -(SP)
TRAP    #14
ADDQ.L  #6, SP
```

flopfmt(10): format floppy disk
Με τη χρήση της ρουτίνας αυτής μπορούμε να φορμάρουμε ένα ολόκληρο track ορίζοντας τις παραμέτρους της αρεσκείας μας.

```
MOVE.W  virgin, -(SP)
MOVE.L  magic, -(SP)
MOVE.W  interleave, -(SP)
MOVE.W  side, -(SP)
MOVE.W  track, -(SP)
MOVE.W  spt, -(SP)
MOVE.W  drive, -(SP)
CLR.L   -(SP) * Dummy
        parameter
MOVE.L  buffer, -(SP)
MOVE.W  #10, -(SP)
TRAP    #14
ADD.L   #26, SP
```

virgin: ο "παρθενικός" αριθμός με τον οποίο φορμάρεται ένα track. Συνήθως $E5E5.

magic: η σταθερή τιμή $87654321

interleave: καθορίζει τη σειρά φορμαρίσματος των sectors. Συνήθως 1.

side: αριθμός όψης (0 ή 1).

track: αριθμός track.

spt: πλήθος sectors ανά track. Συνήθως 9.

drive: αριθμός του drive (0=A,1=B).

filler: unused (πάντα 0).

buffer: περιοχή της μνήμης όπου αποθηκεύονται τα περιεχόμενα του track. Τυπικό μέγεθος 8Kb.

random(17): produce random number
Αυτή η ρουτίνα απλώς επιστρέφει ένα 24-bit τυχαίο αριθμό.

scrdmp(20): screen dump
Η κλήση αυτή προκαλεί εκτύπωση της οθόνης στον printer και κάνει χρήση των παραμέτρων εκτύπωσης (βλέπε παρακάτω).

dosound(32): set sound parameters
Δίνοντας στην υπορουτίνα αυτή τη διεύθυνση ενός συνόλου μουσικών εντολών στη μνήμη, παράγονται οι αντίστοιχοι ήχοι.
Βέβαια οι εντολές αυτές "μιλάνε" κατευθείαν στη γεννήτρια ήχου του ST και είναι εξειδικευμένες.

```
MOVE.L  address, -(SP)
MOVE.W  #32, -(SP)
TRAP    #14
ADDQ.L  #6, SP
```

setprt(33): set printer configuration
Αν δώσουμε -1 σαν παράμετρο παίρνουμε τη configuration του εκτυπωτή, αλλιώς η παράμετρος θεωρείται σαν νέα configuration. Η κωδικοποίηση των bits έχει ως εξής:
0 (0=dot matrix 1=daisy wheel)
1 (0=monochrome 1=color)
2 (0=Atari printer 1=Epson printer)
3 (0=draft 1=NLQ)
4 (0=παράλληλη θύρα 1=σειριακή θύρα)
5 (0=συνεχές χαρτί 1=απλό χαρτί)
6-14 reserved
15 πάντα 0

wvbl(37): wait for video
Η ρουτίνα αυτή δεν παίρνει καμία παράμετρο και είναι πολύ χρήσιμη όταν θέλουμε να συγχρονίσουμε τα γραφικά μας με τη σάρωση της οθόνης.

```
MOVE.W  #36, -(SP)
TRAP    #14
ADDQ.L  #2, SP
```

Ε Π Ι Λ Ο Γ Ο Σ

Πιστεύω οτι ωφεληθήκατε όλοι από τη μικρή μας ξενάγηση στα ενδότερα του TOS. Σίγουρα υπάρχουν πολλά ακόμη -μικρά και μεγάλα- μυστικά, που ελπίζω να μας δοθεί η ευκαιρία να αναλύσουμε κάποια άλλη φορά. Χαιρετισμούς σε όλους τους ST users!



ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΠΟΥ ΜΑΣ ΛΥΝΟΥΝ ΤΑ ΧΕΡΙΑ

Για κάτι που δεν θα πρέπει να έχει παράπονο ένας PC User, είναι για την πληθώρα προγραμμάτων που έχει στην διαθεσή του, και αυτός είναι και ο βασικός λόγος που τα PC έχουν κατακτίσει την πρώτη θέση σε σχέση με όλους τους άλλους υπολογιστές. Μπορεί πραγματικά να μην έχει πολλά παιχνίδια, σε σύγκριση με άλλους υπολογιστές, αλλά σε επαγγελματικές εφαρμογές και σε μικροπρογράμματα για κάθε τι έρχεται πρώτος.

ΤΟΥ Θ. ΡΑΥΤΟΠΟΥΛΟΥ

Αυτή τη στιγμή στην αγορά υπάρχουν προγράμματα για κάθε τι. Σκοπός μας σε αυτό το άρθρο είναι η παρουσίαση μερικών προγραμμάτων παλιών ή καινούργιων, που σίγουρα θα σας βοηθήσουν αρκετά και θα σας λύσουν κάποια προβλήματα και απορίες.

CAMERA

Ενα μικρό αλλά φοβερό προγραμματάκι, που σίγουρα θα σας φανεί αρκετά χρήσιμο.

Το CAME RA.COM είναι μόλις 6K και έχειτην δυνατότητα να παίρνει εικόνες από οπουδήποτε, χωρίς κανένα πρόβλημα, και να τις σώνει σε μορφή αρχείου.

Το πρόγραμμα, εφόσων βάλουμε τις σωστές παραμέτρους, δηλαδή το πλήκτρο με το οποίο θέλουμε να ενεργοποιείται το πρόγραμμα και σε τι Format θέλουμε να σώσουμε την οθόνη, φορτώνεται και παραμένει στην μνήμη Resident. Κάθε φορά που θα πατάμε το πλήκτρο του προγράμματος, το CAMERA σώνει την εικόνα με το όνομα SCREEN.000, αν το ξαναπατήσουμε σώνει με το όνομα SCREEN.001 και πάει λέγοντας.

Το CAMERA έχει την δυνατότητα να σώνει εικόνες με 14 διαφορετικά FORMAT !!

Το πρόγραμμα μπορείτε να το βρείτε στην δισκέτα του DELUXE PAINT II.

Ετσι λοιπόν μπορείτε να κάνετε αρκετά πράγματα: Από demos με εικόνες από διάφορα προγράμματα, slide shows, demo κάποιου προγράμματός σας κ.τ.λ.

PC TOOLS DELUXE

Ενα φοβερό πακέτο βοηθητικών προγραμμάτων που σίγουρα όλοι σας θα έχετε τουλάχιστον ακούσει είναι το PCTOOLS. Ενα πραγματικά δυνατό πρόγραμμα στο είδος του. Το πακέτο αποτελείται από πολλά βοηθητικά προγράμματα, που σας δίνουν λύσεις για κάθε πρόβλημά σας, γρήγορα και εύκολα. Εμείς

δεν θα παρουσιάσουμε όλο το πακέτο αλλά μερικά προγράμματα που επιλέξαμε. Τα προγράμματα που θα παρουσιάσουμε είναι από το PCTOOLS V5.5 της Central Point Software Inc.

MIRROR - REBUILD

Σε όλους μας, κάποια στιγμή θα έχει συμβεί το ατυχές γεγονός, να χαλάσουν τα FAT μιας δισκέτας (ή του σκληρού δίσκου).

Και μετά από αυτό η δισκέτα μας είναι άχρηστη. Αν είχαμε μέσα και προγράμματα που δεν τα είχαμε σε BACKUP, η ζημιά θα ήταν μεγάλη. Υπάρχει κάποιο πρόγραμμα που μας βγάζει "καθαρούς" από αυτήν τη μεγάλη ζημιά. Ναι υπάρχει, καλά διαβάσατε. Είναι το MIRROR, ένα προγραμματάκι που με την βοήθεια του REBUILD μας βοηθούν στην αποκατάσταση των χαμένων FAT. Η διαδικασία που χρειάζεται να γίνει είναι πολύ απλή.

Τρέχουμε το MIRROR < drive > και δημιουργεί ένα αντίγραφο των FAT σε ένα αρχείο. Σε περίπτωση που γράψουμε κάτι καινούργιο στην δισκέτα θα πρέπει να ξανατρέξουμε το MIRROR για να ενημερωθεί το αρχείο για το καινούργιο πρόγραμμα. Σε περίπτωση τώρα που χαλάνε τα FAT αυτής της δισκέτας κάνουμε REBUILD < drive > και αμέσως επανακτίζονται τα FAT της δισκέτας. Οπως καταλάβατε αυτά τα δύο προγραμματάκια είναι καλό να υπάρχουν στην δισκετοθήκη μας και να χρησιμοποιούνται για να μην βρεθούμε κάποια στιγμή, στην δύσκολη θέση να χάσουμε πολύτιμα προγράμματα.

Τα δύο προγράμματα MIRROR-REBUILD είναι απαραίτητα για PC χρήστες που διαθέτουν σκληρό δίσκο.

PC BACKUP

Αλλο ένα πολύ καλό πρόγραμμα για χρήστες που διαθέτουν κάποιο σκληρό δίσκο. Λέω σκληρό δίσκο γιατί έχει καθιερωθεί να χρησιμοποιούμε κάποιο πρόγραμμα BACKUP μόνο εάν έχουμε σκληρό. Το πρόγραμμα λειτουργεί χωρίς κανένα πρόβλημα ακόμα και με δισκέτες. Το πρόγραμμα αναλαμβάνει να σας κάνει BACKUP κάποια προγράμματα από το σκληρό, σε δισκέτες ή και από δισκέτα σε δισκέτα και φυσικά να κάνει αργότερα και RESTORE. Το PCBACKUP σε σύγκριση με το BACKUP του DOS είναι πάρα πολύ καλύτερο. Αν αναφερθούμε στην ταχύτητα, είναι σαν να συγκρίνουμε έναν 386 με έναν XT.

Ο χειρισμός του PCBACKUP είναι τόσο απλός και εύκολος και όλες οι λειτουργίες του γίνονται με την βοήθεια pull down menus, πράγμα που ανεβάζει σε υψηλά επίπεδα την λειτουργικότητα του προγράμματος.

Το πρόγραμμα μας δίνει την δυνατότητα να επιλέξουμε το τί θέλουμε να κάνει Backup, και μπορούμε να επιλέξουμε από ένα αρχείο, ένα directory μέχρι και ολόκληρο τον σκληρό ή την δισκέτα. Αυτόματα μας ενημερώνει πόσα Directories και πόσα αρχεία έχουμε επιλέξει, το συνολικό μέγεθος των αρχείων που επιλέξαμε, πόσες δισκέτες θα χρειαστούμε για το Backup και το πιο σημαντικό το χρόνο που θα χρειαστούμε για να κάνουμε Backup.

Το PCBACKUP έχει φυσικά την δυνατότητα να κάνει και RESTORE στα προγράμματα που έχει κάνει αυτό Backup. Το Restore του PCBACKUP είναι αρκετά γρήγορο, και βαδίζει και αυτό σε πάρα πολύ υψηλά επίπεδα.

Το PCBACKUP θα το βρείτε, και αυτό στο πακέτο του PCTOOLS V5.5, και σίγουρα θα εντυπωσιαστείτε με τα αποτελέσματά του.

DOS-EDIT

Οσες και πόσες φορές δεν έχετε νευριάσει, όταν χρειάζεται να γράφετε και να ξαναγράφετε κάποιες εντολές στο DOS. Και καλά θα είναι η λειτουργία που θέλετε να κάνετε να απαιτεί μόνο μια εντολή, πατάτε ένα F3 και ξεμπερδέψατε. Φαντάζεστε να χρειάζεται να γράφουμε και να ξαναγράφουμε 5-6 εντολές συνέχεια;

Μην το σκέπτεστε καθόλου, το πρόβλημα λύθηκε με ένα πολύ μικρό αλλά πολύ έξυπνο προγραμματάκι. Το ονομά του "DOS-EDIT".

Ενα Public Domain πρόγραμμα που αναλαμβάνει να κρατάει τις εντολές που έχουμε γράψει στο Dos από την στιγμή που το φορτώσαμε και μετά.

Με την βοήθεια των Cursor keys (πάνω/κάτω) μπορούμε να δούμε τι εντολές έχουμε γράψει και να τις θέσουμε σε λειτουργία, πατώντας το RETURN.

Πραγματικά είναι ένα πολύ έξυπνο πρόγραμμα που σίγουρα θα σας γλυτώσει από αρκετά ..πολύτιμα λεπτά πληκτρολόγισης.



EUCLID II

ΤΩΝ Ι. ΣΠΙΝΟΥ - Π. ΣΑΡΙΚΑ

Το Euclid II αποτελεί την προσπάθεια μιάς παθιασμένης θα μπορούσε να πεί κανείς αγγλικής εταιρίας που ονομάζεται ACE Computing, να μετατρέψει τον Archimedes σε ένα εργαλείο ικανό να βοηθήσει την φαντασία του χρήστη του, να μορφοποιηθεί στην οθόνη του υπολογιστή. Για αυτό το λόγο και αφού ο κόσμος στον οποίο ζούμε είναι τουλάχιστον τρισδιάστατος το Euclid αποτελείται από ένα 3D modeler και μια σειρά βοηθητικών προγραμμάτων που συνεισφέρουν στην δημιουργία της τέταρτης διάστασης, δηλάδη του χρόνου, μέσω της κίνησης.

Το τελικό αποτέλεσμα που παράγεται με το Euclid συνήθως αποτελείται από άλλα αντικείμενα που ο χρήστης έχει σχεδιάσει ή εισάγει στο πρόγραμμα.

Τα στοιχειώδη αυτά αντικείμενα αποτελούν μέρος μιάς βάσης δεδομένων για το συγκεκριμένο κάθε φορά μοντέλο, και έχουν ορισμένες ιδιότητες στις οποίες μπορεί να επιδρά ο χρήστης.

Επίσης μπορεί να επιδράσει και στο ίδιο το αντικείμενο με τις εξής έννοιες: διαγραφή, αντιγραφή, αλλαγή ονόματος, σώσιμο. Εχει δηλαδή κατά κάποιο τρόπο στην διαθεσή του τις δυνατότητες επίδρασης που θα είχε και σε αρχεία του λειτουργικού συστήματος και μάλλον αυτή ήταν και η πρόθεση της κατασκευάστριας εταιρίας. Ετσι μπορούν, με μεγάλη άνεση, να δημιουργηθούν βιβλιοθήκες αντικειμένων τα οποία μπορούν να εισάγωνται σε μελοντικά σχέδια.

Μια συγκέντρωση αντικειμένων με ένα ομαδικό όνομα και ένα σημείο ελέγχου θέσης ονομάζεται group και έχει μία έννοια αντίστοιχη με την γνωστή του directory στα αρχεία.

Αφού και το group για το Euclid αποτελεί ένα αντικείμενο, μπορεί να υποστεί τις ίδιες ενέργειες με οποιοδήποτε άλλο αντικείμενο, φτάνοντας έτσι σε ένα μεγάλο βαθμό πολυπλοκότητας. Πρόκειται λοιπόν για μιά πολύ δυνατή δομή ομαδοποίησης που σαν αποτέλεσμα μπορεί να έχει την σε υψηλό βαθμό ευκολία χρήσης και υψηλή παραγωγικότητα του χρήστη του προγράμματος. Ας δούμε τώρα τα αντικείμενα που μπορεί να δημιουργήσει ή να χρησημοποιήσει.

Μπορεί να δημιουργήσει τρισδιάστατα αντικείμενα είτε φτιάχνοντας ο ίδιος τις πλευρές τους μία-μία είτε δημιουργόντας την μία από τις πλευρές και χρησημοποιώντας το εργαλείο extrude να δώσει την τρίτη διάσταση. Εκτός από τα τρισδιάστατα αντικείμενα μπορεί φυσικά να έχει και απλά δισδιάτατα αντικείμενα .Επίσης μπορεί να δημιουργήσει ήλιους, φώτα, κάμερες. Χαρακτηριστική διαφορά του ήλιου από το απλό φως, είναι η κατευθυντικότητα του δεύτερου σε σχέση με το πρώτο. (Φανταστείται την διαφορά ενός spot-light από μιά ελεύθερη πηγή φωτός.

Ηδη έχουμε αναφερθεί σε δύο από τις λειτουργίες του κεντρικού μενού που εμφανίζεται στην οθόνη αν πατήσουμε το κεντρικό κουμπί του mouse ενώ ο pointer βρίσκεται στο κεντρικό παράθυρο του Euclid δηλαδή το file window στο οποίο εμφανίζονται με το ανάλογο icon όλα τα αντικείμενα που αποτελούν δεδομένα για το συγκεκριμένο μοντέλο, δηλαδή παίρνουν μέρος (ή ίσως πάρουν γιατί δεν είναι απαραίτητο) στην δημιουργία του τελικού μοντέλου.

Στο παράθυρο αυτό επίσης εμφανίζεται σχεδόν πάντα το group με όνομα "$" το οποίο συνηθίζεται να αποτελεί το κεντρικό group του κάθε μοντέλου.

Από τις υπόλοιπες λειτουργίες που υπάρχουν οι δύο πρώτες μας επιτρέπουν να πάρουμε πληροφορίες για το μοντέλο, ή να το σώσουμε στο δίσκο. Επίσης οι επιλογές clear selection και select all με προφανή λειτουργία καθώς και η display που ασχολείται με τον τρόπο παρουσίασης των πληροφοριών μέσα στο εν λόγω παράθυρο. Εχουμε ήδη μιλήσει για την λειτουργία των groups.

Για την δημιουργία των groups δεν χρειάζεται να πούμε τίποτα παραπάνω. Δημιουργούνται όπως και όλα τα υπόλοιπα αντικείμενα και συμπεριφέρονται όπως αυτά. Για να εντάξουμε ένα αντικείμενο σε ένα group δεν έχουμε παρά να το σύρουμε (drag) μέσα στο παράθυρο του group.

Λέγοντας παράθυρο του group ή παράθυρο του αντικειμένου εννοούμε το παράθυρο που εμφανίζεται στην οθόνη όταν κάνουμε double-click στο icon αυτού. Στο παράθυρο αυτό μπορεί να γίνει το editing σε κάποιο αντικείμενο ή σε κάποιο group, με διαφορετικό τρόπο ανάλογα με το αντικείμενο.

Αυτό σημαίνει ότι κατά το editing του group έχουμε στην διάθεσή μας μερικά διαφορετικά εργαλεία στο toolbox που είναι προσαρτημένο στο παράθυρο, από αυτά που έχουμε κατά το editing των αντικειμένων. Παρόλα αυτά το κεντρικό μενού παραμένει το ίδιο και στις δύο περιπτώσεις διευκολύνοντας έτσι τον χρήστη.

Ξεκινόντας από το toolbox βλέπουμε μιά τριάδα icons που καθορίζουν τον τρόπο που βλέπουμε το αντικείμενο (above, front, right, left, isometric) τον τρόπο που εμφανίζονται οι άξονες (XY, XZ, ZY) και την αλΛά πάσα στιγμή ενεργή κάμερα. Οι κάμερες όπως αναφέρθηκε ποιό πρίν δημιουργούνται με τον ίδιο τρόπο που δημιουργούνται και τα υπόλοιπα αντικείμενα και σκοπό έχουν να μας δίνουν διαφορετικές όψεις για το αντικείμενο στο οποίο δουλεύουμε. Αμέσως μετά ξεκινούν τα μικρότερα σε μέγεθος εργαλεία χειρισμού και διαφοροποίησης των αντικειμένων.

Το πρώτο μας επιτρέπει να μετατοπίσουμε το αντικείμενο.

Το δεύτερο αλλάζει τον τρόπο εμφάνισης του αντικειμένου από wire-frame στον τρόπο που έχουμε ορίσει στο κεντρικό μενού καί αντίστοιχα. Ετσι μπορούμε να έχουμε διαλέξει έναν τρόπο που μας αρέσει για παρουσίαση και να τον εναλλάσουμε με τον wire-frame προκειμένου να γίνεται το editing ποιό γρήγορα.

Το τρίτο icon μας δίνει την δυνατότητα να αλλάξουμε το χρώμα της επιφάνειας ενός αντικειμένου, ενώ το τρίτο είναι υπεύθυνο για την δημιουργία αντικειμένων μέσω της extrude.

Τα icons που έχουν αναφερθεί ως

εδώ υπάρχουν και στα δύο παράθυρα, υπάρχουν δηλαδή και στο παράθυρο του group, ενώ τα επόμενα έξη εργαλεία είναι διαφορετικά στην περίπτωση του group. Αυτό κυρίως γίνεται γιατί τα πράγματα στα οποία επιδρά κανείς κάνοντας editing στο group είναι διαφορετικά από αυτά στα οποία επιδρά κατά το editing σε αντικείμενο και οι επιλογές στο toolbox είναι εστιασμένες κάθε φορά στα αντίστοιχα έτσι ώστε να διευκολύνεται ο χρήστης.

Ετσι τα 6 τελευταία icons στην περίπτωση του αντικειμένου αποτελούν επιλογές για την δημιουργία γραμμών, καμπύλων bezier, τετραγώνων, κύκλων, τετραγώνων και πολυγώνων, ενώ στην περίπτωση του group έχουμε την δημιουργία με ταυτόχρονη ομαδοποίηση στο group των βασικών αντικειμένων που έχουν ήδη περιγραφεί, ενώ δίνεται και η δυνατότητα άμεσης δημιουργίας κύβου, κυλίνδρου, σφαίρας.

Το κεντρικό μενού τώρα προσφέρει έναν συνδιασμό όλων των εργαλείων που εμφανίζονται και στις δύο διαφορετικές περιπτώσεις παραθύρου, με μεγαλύτερη όμως λεπτομέρεια επιλογής, καθώς και μερικές επιλογές και υπομενού που για λόγους ασπλότητας δεν υπάρχουν στο toolbox. Αναφορικά υπάρχουν 10 διαφορετικά υπομενού που ασχολούνται αντίστοιχα με τα εξής: Misc, Save, Style, Create, Select, Grid, Axes, Zoom, View, Colour. Οι υποεπιλογές που με την σειρά τους οδηγούν σε άλλα υπομενού είναι τόσο πολυσύνθετες που θα ήταν αδύνατο να καλυφθούν σε ένα και μόνο review. Συγκεκριμένα μετά από ένα χρόνο δουλειάς με το συγκεκριμένο πακέτο, ακόμα ανακαλύπτουμε νέες δυνατότητες και υποεπιλογές.

Το καλύτερο που θα μπορούσε να κάνει κανείς θα ήταν να δουλέψει ο ίδιος το πακέτο με την βοήθεια κάποιου που το έχει ήδη χρησημοποιήσει, πράγμα βέβαια που πρέπει να γίνεται με όλα τα πακέτα που κινούνται σε αυτόν τον χώρο. Για αυτόν τον λόγο δεν θα αναφερθούμε στις υποεπιλογές αυτές αλλά θα προσπαθήσουμε να δείξουμε την πιθανή πορεία δημιουργίας ενός απλού μοντέλου. Ξεκινόντας δημιουργούμε τα βασικά αντικείμενα τα οποία μπορούν να αποτελούνται από τα βασικά γεωμετρικά σχήματα που ήδη αναφέρθηκαν, ή να προέρχονται από το DRAW την εφαρμογή με την οποία συνεργάζεται το Euclid.

Στο editing μπορούν να συμετέχουν και εργαλεία όπως το position, το rotate, το scale, τα οποία αλλάζουν την θέση, περιστρέφουν και αλλάζουν το μέγεθος του αντικειμένου αντίστοιχα.

Με όποιο από τους δύο τρόπους και να ακολουθήσουμε θα φτάσουμε στο σημείο που τα αρχικά μας αντικείμενα θα έχουν ολοκληρωθεί ως τρισδιάστατες οντότητες. Αυτό που μένει τώρα είναι να τα μεταφέρουμε στο κεντρικό group, όπου και θα τα τοποθετήσουμε στις κατάλληλες θέσεις έτσι ώστε να έχουμε πλέον σχηματισμένο ένα πλήρες μοντέλο. Συνεχώς βέβαια μπορεί να επαναλαμβάνεται αυτός ο κύκλος μέχρις ότου τελειοποιηθεί το μοντέλο.

Σε περίπτωση μάλιστα που μέσα στο παράθυρο του group έχουμε επιλέξει ένα αντικείμενο και κάνουμε double-click σε αυτό με το αριστερό κουμπί του mouse τότε το παράθυρο αυτού εμφανίζεται αυτόματα και αφού ολοκληρώσουμε τις αλλαγές που έχουμε να κάνουμε αυτό εξαφανίζεται δίνοντας την θέση του στο αρχικό παράθυρο του group.

Οι δυνατότητες του προγράμματος όπως ήδη αναφέρθηκε είναι τόσο πολλές που είναι αδύνατον να καλυφτούν εδώ.

Και ακόμα βέβαια δεν έχουμε πει τίποτα για την περίπτωση του animation. Ετσι υπάρχει η επιφύλαξη για επαναφορά στο συγκεκριμένο πρόγραμμα με σκοπό πλέον την κατασκευή ενός συγκεκριμένου μοντέλου και την κίνηση αυτού. Ετσι θα δωθεί μιά ποιό ολοκληρωμένη εικόνα του προγράμματος και φυσικά των δυνατοτήτων του.

ΑΡΧΕΙΑ ΣΕ LOCOMOTIVE BASIC

ΤΟΥ Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ

Το φανταστικό πρόγραμμα που ακολουθεί - θεέ μου τί μετριοφροσύνη- σας δίνει τη δυνατότητα να δημιουργήσετε αρχεία για κάθε χρήσηκαι σχεδόν -όσο επιτρέπει η μνήμη του Amstrad- απεριόριστου μεγέθους. Εχει επιλογές για εισαγωγή στοιχείων, ψαξιμο των Data για ανεύρεση αυτού που σας ενδιαφέρει, σώζει στο δίσκο σε όποιο αρχείο θέλετε, φορτώνει αντίστοιχα, δίνει κατάλογοπεριεχομένων του δίσκου, και αντικαθιστά, -δίνοντας τον αριθμό καταχώρησης-, όποια data θέλετε. Ενα μεγάλο ατού του προγράμματος είναι το πλήθος -αλλά και το μέγεθος- των στοιχείων που μπορεί να διαχειριστεί, που είναι συνολικά 8000 (πχ. 4000 ονόματα και 4000 τηλέφωνα), και μπορεί να αυξηθεί σε 12000. Κάτι ακόμα που δείχνει τη δύναμη του προγράμματος είναι η ικανότητά του να ανιχνεύει ΟΠΟΙΑΔΗΠΟΤΕ λέξη ή αριθμό έχετε εισάγει δίνοντας σας όλα τα συνεπαγόμενα στοιχεία. Τωρα λοιπόν μπορείτε εύκολα να οργανώσετε τον τηλεφωνικό σας κατάλογο, να βάλετε σε τάξη το πλήθος των παιχνιδιών σας, να φτιάξετε ένα λεξικό, ακόμα και να χρησιμοποιήσετε το πρόγραμμα σε Video Club.

Καλό φακέλωμα!



LISTING 1

```
10  TK%=TK%:AR%=4000:MODE 2:DIM A$(AR%)
20  DIM B$(AR%)
30  CLS:PRINT"1. ENTER INFORMATION"
40  PRINT"2.  SEARCH FOR DATA"
50  PRINT"3.  SAVE"
60  PRINT"4.  LOAD"
70  PRINT"5.  SUBTITUITION"
80  PRINT"6.  CATALOGUE"
90  INPUT"SELECT: ";S
100 IF S=1 THEN
110 ELSE IF S=2 THEN 200 ELSE IF S=3 THEN 320
    ELSE IF S=4 THEN 390 ELSE IF S=5 THEN 460
    ELSE IF S=6 THEN 510ELSE 30110 FOR X=TK%
    TO AR%
120 CLS
130 PRINT"PRESS RETURN TO END INPUT"
140 INPUT"NAME: ";A$(X):TK%=TK%+1
150 IF A$(X)="" THEN 180
160 INPUT "NAME: ";B$(X)
170 NEXT
180 PRINT "NO MORE INPUT"
190 CALL &BB18:GOTO 30
200 INPUT"FIND: ";Y$
210 FOR X=0 TO AR%
220 IF INSTR(A$(X),Y$)=0 THEN 240
230 PRINT A$(X);" ";B$(X),X
240 NEXT
250 INPUT"CONTINUE SEARCHING Y/N ? ";AP$:IF
    AP$="Y" THEN
260 ELSE30260 FOR X=0 TO AR%
270 IF INSTR(B$(X),Y$)=0 THEN 290
280 PRINT B$(X);" ";A$(X),X
290 NEXT
300 PRINT"NAME NOT FOUND"
310 CALL &BB18:GOTO 30
320 INPUT"WHICH FILE: ",FI$:OPENOUT FI$
330 FOR X=0 TO AR%
340 WRITE #9,A$(X),B$(X),TK%
350 NEXT
360 CLOSEOUT
370 CLS:PRINT"SAVING COMPLETE"
380 CALL &BB18:GOTO 30
390 INPUT "WHICH FILE: "; FI$: OPENIN FI$
400 FOR X=0 TO AR%
410 INPUT #9,A$(X),B$(X),TK%
420 NEXT
430 CLOSE IN
440 CLS:PRINT"DATA LOADED"
450 CALL &BB18:GOTO 30
460 INPUT "NUMBER OF DATA: ";X
470 INPUT"NAME: ";A$(X)
480 IF A$(X)="" THEN 180
490 INPUT"NAME: ";B$(X)
500 CALL &BB18:GOTO 30
510 CAT:CALL &BB18
520 GOTO 30
```

THE PRINTMASTER

ΤΟΥ Γ. ΑΒΔΟΥΛΑ

Σκεφτήκατε ποτέ ότι ο υπολογιστής σας με μερικά περιφερειακά και τα ανάλογα προγράμματα θα μπορούσε να γίνει χρήσιμο εργαλείο για την δουλειά σας; Είτε ο υπολογιστής σας ειναι PC είτε είναι C-64 που έχει περιορισμένες δυνατότητες για επαγγελματική χρήση. Γιατί όχι, είναι ευκαιρία με έναν εκτυπωτή και το PrintMaster να φτιάξετε ένα κατάλογο ή ενα ημερολόγιο. Το πρόγραμμα ειναι κάπως παλιό αλλά οι προγραμματιστές του φρόντισαν να του δώσουν προδιαγραφές για συνεργασία με τους καλύτερους και προσιτούς σε εμάς εκτυπώτες της αγοράς.

Το PrintMaster συνεργάζεται με όλη τη σειρά εκτυπωτών της Commodore, τον MPS801, 803, 1000 και 1525. Ακόμα συνεργάζεται με τους Okimate, Epson, Star, Oki κ.τ.λ.

Πρίν ξεκινήσουμε να δούμε το πρόγραμμα να πούμε οτι το PrintMaster υπάρχει σε CBM-64, Amiga και PC. Και όλες οι versions είναι ακριβώς ίδιες.

Ο χειρισμός του ειναι πάρα πολύ απλός αφού πάντα υπάρχει κάποιο menu και με τα cursor keys κάνεις την επιλογή που θέλεις. Αλλά ας δούμε τις επιλογές αναλυτικότερα.

Μετά το φόρτωμα έχουμε στην οθόνη μας τις εξής επιλογές: Να φτιάξουμε μια ευχετήρια κάρτα, να τυπώσουμε ενα ημερολόγιο με σημειώσεις, να αλλάξουμε ή να προσθέσουμε εικόνες στη βιβλιοθήκη γραφικών. Υπάρχει και η επιλογή Banner που μπορείς να φτιάξεις ενα ολόκληρο πανό!. Ακόμα η επιλογή setup απο την οποία ρυθμίζουμε το είδος του εκτυπωτή, το device number (4, 5), να φορμάρουμε μιά νέα δισκέττα, να αλλάξουμε το χρώμα του paper και του border .

Υπάρχει και η εντολή test printer που δοκιμάζει αν τυπώνει σωστά ο εκτυπώτης.

Τέλος, στο main menu, υπάρχει η επιλογή Exit to basic για να φύγετε απο το πρόγραμμα.Ξεκινάμε με τη Greeting Card. Πατώντας return έχουμε δύο επιλογές: να φτίαξουμε δική μας απο την αρχή ή να φορτώσουμε μια που έχουμε κατασκευάσει και έχουμε σώσει στη δισκέττα. Το πρόγραμμα μας ζητάει το μέγεθος του γραφικού (small, medium, large).

Τέλος διαλέγουμε το είδος των γραμμάτων. Τώρα γράφουμε τις ευχές μας, οι οποίες θα βρίσκονται



απο την έξω μεριά της κάρτας. Την ίδια διαδικασία ακολουθούμε για τη μέσα μεριά της κάρτας.

Αφού τελειώσουμε με όλα αυτά έχουμε δύο επιλογές: να προχωρήσει ο υπολογιστής στην ανάλυση όλων των στοιχείων που του δώσαμε ή να επιστρέψει στο main menu;; Ο υπολογιστής αφού μας παρουσιάσει το αποτέλεσμα στην οθόνη, μπορούμε να προχωρήσουμε στην εκτύπωση.

Ακριβώς τις ίδιες διαδικασίες ακολουθούμε και στις επιλογές: Sign, Stationary, Calendar. Με την μόνη διαφορά οτι στη Stationary δεν διαλέγουμε πλαίσιο ενώ στη Calendar όλο το βάρος πέφτει στη ρύθμιση της χρονολογίας. Το ημερολόγιο χωρίζεται σε κουτάκια τα οποία αντιστοιχούν στις ημέρες του μήνα. Μέσα σ'αυτά τα κουτάκια μπορούν να γραφτούν μικρές σημειώσεις για τις ημέρες που μας ενδιαφέρουν.

Τέλος και στην επιλογή Banner λειτουργεί με την ίδια διαδικασία μόνο που το γραφικό που επιλέξατε το μεγενθύνει και όταν το τυπώσετε βγαίνει τόσο μεγάλο όσο ενα κανονικό πανό.

Αφού ξεκαθαρίσαμε τα πράγματα με τις παραπάνω εντολές μπορούμε να ασχοληθούμε με την Graphic Editor. Εδώ το menu μας δίνει τη δυνατότητα να φτιάξουμε απο την αρχή ενα γραφικό δικό μας ή να μετατρέψουμε τα έτοιμα γραφικά που υπάρχουν, ανάλογα με τις προτιμήσεις μας.

Στη βιβλιοθήκη του προγράμματος υπάρχουν 130 γραφικά, τα οποία περιλαμβάνουν θέματα απο γιορτές και αθλητισμό μέχρι και εργαλεία. Σ'αυτό το σημείο το PrintMaster γίνεται ενα μικρό σχεδιαστικό πρόγραμμα.

Ο τρόπος σχεδιασμού θυμίζει λίγο το ArtStudio όπου δουλεύουμε στο mode του text editor. Μπορείτε να ορίσετε γραφικά οριζόντια ή κάθετα, να τα σβήσετε και φυσικά να τα σώσετε σε δισκέττα ή να τα τυπώσετε.

Οπως βλέπετε το PrintMaster ειναι ενα ολοκληρωμένο πρόγραμμα απο πλευράς δυνατοτήτων.

Αντιπροσωπεύει μια κατηγορία προγραμμάτων που έχουν τη δυνατότητα να σας κάνουν να ξεχάσετε για λίγο τα κακά sprites και τα ufo και να φτιάξετε κάτι δημιουργικό και πρωτότυπο.

Ειναι μια πρόκληση να δείξετε την αξία σας και τη φαντασία σας μέσα απο το PrintMaster.



Ολοι σας έχετε βρεθεί στο δίλημα της αγοράς ενός υπολογιστή.

Σίγουρα πολλά ερωτήματα θα σας έχουν περάσει απο το μυαλό:

Είναι ο Atari καλύτερος από την Amiga;

Μπορεί ο PC να βγάλει γραφικά και ήχο σαν της Amiga; Θα μπορούσε ποτέ η Amiga ή ο Atari να κοντράρει τον Αρχιμήδη;

Και πολλές ακόμα τέτοιες ερωτήσεις που οι πιο πολλές αναφέρονται στις δυνατότητες των υπολογιστών και πιο συγκεκριμένα στην απεικόνηση των γραφικών, στη ποιότητα του ήχου και στη φυσικότητα του animation.

Ο καλύτερος τρόπος για να εξετάσεις και να δεις αυτούς τους τομείς είναι, κατά τη γνώμη μου, μέσω των σχεδιαστικών προγραμμάτων.

Γι' αυτό και εμείς αυτό το μήνα θα σας παρουσιάσουμε το Fantavision.

FANTAVISION

ΤΟΥ Δ. ΠΑΓΩΝΗ

Για πολλούς, το Fantavision, είναι ό,τι καλύτερο κυκλοφορεί στην αγορά για κίνηση δισδιάστατων αντικειμένων και αυτό οφείλεται σε ορισμένες ιδιομορφίες που έχει ειδικά στον τομέα του χρωματισμού και του ομαλού animation των αντικειμένων. Συνθέτοντας μια ταινία στο Fantavision δε χρειάζεται να ορίσετε όλες τις ακριβείς στάσεις του αντικειμένου για να παραχθεί μια κίνηση. Απλά πρέπει να καθορίσετε τις αρχικές στάσεις του αντικειμένου καθώς και τις τελικές και όλα τα άλλα τα αναλαμβάνει εξολοκλήρου το πρόγραμμα με μια καταπληκτική φυσικότητα.

Ομως, ας ξεκινήσουμε αναλύοντας τα μενού που βρίσκονται στην οθόνη και πρώτα το "Tool". Αυτό είναι και το βασικότερο μενού και περιλαμβάνει αρκετά χρήσιμα σύμβολα όπως:

Το βελάκι που μας βοηθάει να βλέπουμε το μέγεθος και ορισμένες λεπτομέρειες για το αντικείμενο που έχουμε επιλέξει, το μολύβι δηλαδή το βασικότερο εργαλείο σχεδίασης αντικειμένων, το τετράγωνο και ο κύκλος που βοηθάνε στην ακριβή σχεδίαση τέτοιων σχημάτων, το σύμβολο "T" το οποίο σε συνάρτηση με το μενού text μας δίνει τη δυνατότητα να προσθέσουμε στη ταινία χαρακτήρες οποιουδήποτε μεγέθους και χρώματος θέλουμε.

Κάτω απ' όλα αυτά υπάρχουν δυο σύμβολα που συνδέονται κατά κάποιο τρόπο μεταξύ τους. Το πρώτο, το χεράκι δηλαδή, μας βοηθάει όταν θέλουμε να δώσουμε στο αντικείμενό μας μεγαλύτερες διαστάσεις, προσθέτοντάς του ορισμένα σημεία και μέσω αυτών το μεγαλώνουμε ή το μικραίνουμε. Το άλλο σύμβολο, το μαχαίρι, μας βοηθάει όταν θέλουμε να κόψουμε ένα κομμάτι απο το αντικείμενο μας. Για παράδειγμα, φτιάξαμε ενα τετράγωνο και του έχουμε ορίσει τέσσερα σημεία. Αν πατήσουμε πάνω στο ένα σημείο τότε το τετράγωνο θα γίνει τρίγωνο. Δηλαδή το αντικείμενο κόβεται από το σημείο που χρησιμοποιούμε το μαχαίρι έως τα επόμενα ή το επόμενο σημείο.

Τα δύο επόμενα σύμβολα είναι για να βλέπουμε εναλλάξ δύο αντικείμενα που το ένα είναι επάνω στ' άλλο. Τα επόμενα δέκα σύμβολα μας βοήθουν να περιστρέψουμε και να αλλάξουμε γωνία στροφής στο αντικείμενο μας, αρμονικά και με τη βοήθεια κάθετων και οριζόντιων αξόνων.

Εδώ πιστεύω ότι πρέπει να τονίσουμε τη χρησιμότητα αυτού του μενού, γιατί είναι το μόνο που βοηθάει στη δημιουργία του πιο δύσκολου τομέα της ταινίας, την κατασκευή και περιστροφή των αντικειμένων δηλαδή. Το επόμενο μενού που βρίσκεται στην οθόνη ειναι το Film. Αυτό το μενού έχει τις λειτουργικές εντολές του προγράμματος. Αρχίζοντας από πάνω, βλέπουμε έναν αριθμό, που μας πληροφορεί για τον αριθμό των frames που έχει η ταινία.

Στη συνέχεια υπάρχουν πέντε

εντολές τις οποίες και αναλύουμε.

Η Info αναφέρεται στη ταχύτητα της ταινίας και στο τρόπο εκτέλεσής της. Η εντολή Sound που μας βοηθάει να προσθέσουμε μουσική ή εφέ στην ταινία μας.

Η εντολή Blank, χρησιμεύει όταν θέλουμε να μεγαλώσουμε τον αριθμό των frames ή να προσθέσουμε ενα μαύρο frame στη ταινία μας.

Αντίθετα η επόμενη εντολή Clone, σε συνάρτηση με το μενού Options/ Preferences, κρατάει στην οθόνη τα αντικείμενα της ταινίας όσο εμείς θέλουμε. Οσο για την εντολή Go δεν πιστεύω να χρειάζεται να πω τίποτα. Ακριβώς κάτω απο το προηγούμενο μενού, υπάρχει ένα άλλο με το όνομα Modes και αφορά εξολοκλήρου την κίνηση των αντικειμένων σε μια πολύ μεγάλη κλίμακα διαφορετικών κινήσεων. Εδώ θα πρέπει να αναφερθούμε και στο πώς γίνεται μια ολοκληρωμένη ταινία.

Εκτός από τη σχεδίαση των αντικειμένων και την εκλογή της μουσικής και των backgrounds, για να πούμε ότι μια ταινία ειναι έτοιμη πρέπει να συνθέσουμε την εναλλαγή των αποχρώσεων που θα υπάρχει στα αντικείμενα. Αυτό μπορούμε να το κάνουμε με δύο τρόπους:

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ 1: Εάν έχετε ένα αντικείμενο σε ένα frame και το ίδιο αντικείμενο στο επόμενο frame, αλλά έχουν διαφορετικούς καταχωρήτες χρωμάτων, τότε το πρόγραμμα θα διαλέξει κάποιο ενδίαμεσο καταχωρητή. Δηλαδή έχουμε στο πρώτο frame ένα τετράγωνο χρωματισμένο με το χρώμα γκρι. Στο δεύτερο frame, έχουμε το ίδιο τετράγωνο όμως χρωματισμένο άσπρο. Τώρα αν επιλέξουμε Go θα δούμε ότι το τετράγωνο κάνει fade από το χρώμα γκρι στο άσπρο. Οι αποχρώσεις που χρησιμοποιεί για να κάνει fade πρέπει να υπάρχουν αναγκαστικά στη παλέτα που βρίσκεται στη κάτω γωνία της οθόνης.

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ 2: Αφού έχουμε σχεδιάσει τα δύο frames, χρησιμοποιούμε το μενού Options/Modify Color Palette και έχοντας διαλέξει από τη βασική παλέτα ένα χρώμα, πατάμε την επιλογή Global και ετοιμάζουμε το βασικό χρώμα για το frame ένα. Μετά αφού έχουμε πάει στο δεύτερο frame πάνω στο ίδιο χρώμα κάνουμε τις αλλαγές που θέλουμε να έχει το αντικείμενο στο δεύτερο frame. Οταν επιλέξουμε Go θα δούμε ότι το αποτέλεσμα είναι ακριβώς το ίδιο με το προηγούμενο με τη μόνη διαφορά ότι εδώ χρησιμοποιούμε μόνο ένα καταχωρητή χρώματος.

Συνεχίζουμε τώρα με τα μενού που υπάρχουν στην πάνω μπάρα.

Το μενού Project μας βοηθάει να φορτώσουμε, να σώσουμε και να σβήσουμε μια ταινία, ένα background καθώς και ήχους. Το μενού Edit, αναφέρεται στην αντιγραφή και στο σβήσιμο αντικειμένων ενός frame ή παλέτας και επίσης μας δίνει πληροφορίες για τη ταινία.

Το μενού Options, αποτελείται απο τρία υπομενού, που χρησιμοποιούνται για την σχεδίαση της παλέτας, για την αλλαγή της ανάλυσης της οθόνης και για ορισμένες λεπτομέρειες σχετικά με την εκτέλεση της ταινίας. Και υπάρχει και το μενού Text που, όπως είπαμε, μας δίνει τη δυνατότητα να προσθέσουμε χαρακτήρες στη ταινία.

Ενα πολύ μεγάλο πλεονέκτημα του προγράμματος είναι ότι μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τις ταινίες που φτιάχνετε, χωρίς αυτό παρά μόνο με τη βοήθεια του Fantaplayer.

Με το Fantaplayer, μπορείτε να εκτελέσετε ένα script file που έχετε φτιάξει καθώς επίσης, και με τις εντολές που προσφέρει, μπορείτε να ρυθμίσετε ορισμένες λεπτομέρειες όπως: την ταχύτητα, το looping κ.α.

Τελειώνοντας αξίζει να σημειώσουμε ότι το Fantavision, εξαιτίας της τρομερής ικανότητας του στο δισδιάστατο animation και στο συνδιασμό γραφικών και ήχου, είναι αναμφισβήτητα ένα από τα καλύτερα πακέτα που υπάρχουν για την Amiga.



Ποτέ δεν είναι αργά...



ΠΡΟΣΦΟΡΑ
2600 ΔΡΧ
ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

Δώστε στο παιδί τη χαρά
της μάθησης μέσα από τον υπολογιστή
Τώρα με τα εκπαιδευτικά προγράμματα
της **INTER*LEARN** το παιδί μπορεί να μάθει
παίζοντας με τον υπολογιστή του.



ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

1. SNAKE, ΜΑΘΑΙΝΩ ΤΑ ΑΝΩΜΑΛΑ ΡΗΜΑΤΑ ΤΗΣ ΑΓΓΛΙΚΗΣ
2. HANGMAN, ΜΑΘΑΙΝΩ ΑΓΓΛΙΚΕΣ ΛΕΞΕΙΣ
3. CUCKOO'S NEST, ΜΑΘΑΙΝΩ ΤΗΝ ΩΡΑ ΣΤΑ ΑΓΓΛΙΚΑ
4. ΧΑΡΟΥΜΕΝΕΣ ΠΡΑΞΕΙΣ, ΕΞΑΣΚΟΥΜΑΙ ΣΤΙΣ ΠΡΑΞΕΙΣ
5. ΚΡΕΜΑΛΑ, ΜΑΘΑΙΝΩ ΟΡΘΟΓΡΑΦΙΑ
6. ΡΟΛΟΓΑΣ, ΜΑΘΑΙΝΩ ΤΗΝ ΩΡΑ

ΠΑΡΑΚΑΛΩ ΣΤΕΙΛΤΕ ΜΟΥ ΤΑ ΥΠ' ΑΡΙΘΜΟΝ: ______________________
ΕΣΩΚΛΕΙΩ ΤΑΧ. ΕΠΙΤΑΓΗ ΜΕ ΑΡΙΘΜΟ: ______________________

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ

DELTA
COMPUTERS

ΣΠΑΡΤΗΣ 75, ΧΑΙΔΑΡΙ, 12 461

MEGA Review

...ΣΤΗΝ ΑΡΧΗ ΗΤΑΝ ΤΟ ΧΑΟΣ ΥΣΤΕΡΑ Η PSYGNOSIS ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΕ ΤΟ BEAST...

**Και ο κόσμος είδε ότι ήταν καλό.
12 μήνες πέρασαν που φάνηκαν σαν αιώνες.
Και ο κόσμος των computer games αλλάζει ξανά με το....**

SHADOW OF THE BEAST II

ΤΟΥ Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ



Μακριά, στο βάθος του ορίζοντα ξεχωρίζει μοναχικός και αχνός ένας πύργος, τόσο ψηλός που στέκεται πάνω από την καταιγίδα. Το μοναδικό παράθυρο είναι μαύρο σαν την νύχτα, σχεδόν τόσο σκοτεινό όσο οι σκέψεις του μάγου. Το σκοτάδι είναι το άντρο του Zelek και οι κεραυνοί τον βυθίζουν ολοένα βαθύτερα στα καταχθόνια οράματά του.

Καθώς κάθεται στον πέτρινο θρόνο του μια ανάμνηση τον βασανίζει περισσότερο από τις φλόγες της κόλασης: η πρόσφατη σύγκρουσή του με τον πολεμιστή αγγελιοφόρο, όπου για πρώτη φορά γνώρισε την ήττα.

Ο Maletoth ο Beast Lord είναι πολύ απογοητευμένος με την αποτυχία του Zelek και έχει αφήσει να εννοηθεί ότι αν αυτός δεν διορθώσει έμπρακτα το λάθος του θα αντικατασταθεί από κάποιον άλλο μάγο που περιμένει την ώρα εκείνη ανυπόμονα.

Γνωρίζοντας πως ο Maletoth δεν συγχωρεί αλλά τιμωρεί με μέσα χειρότερα από τον θάνατο τους ανίκανους, ο Zelek πρέπει να αντικαταστήσει τον πολεμιστή που ξέφυγε από δική του ευθύνη όσο γίνεται πιο γρήγορα.

Οποιοδήποτε ανθρώπινο παιδί θα ήταν ικανό να εκπληρώσει τους σκοπούς του μάγου, όμως η ήττα του από τον ελεύθερο τώρα πολεμιστή τον οδηγεί στα όρια της τρέλας και ζητάει ένα μόνο πράγμα, ΕΚΔΙΚΗΣΗ!

Οι σκλάβοι του ψάχνουν χωρίς σταματημό και μια νύχτα σκοτεινή ένας από αυτούς του φέρνει το μύνημα που τόσο λαχταρούσε: "Αρχοντά μου, στις άκρες του Πετρωμένου Δάσους, μέσα σε ένα μικρό καλύβι βρίσκεται το νεογέννητο που ζητάς". Αμφιβάλοντας για την καταλληλότητα ενός θυληκού παιδιού για την θέση του πολεμιστή, ο Zelek συγκέντρωσε την σκέψη του και εξαπέλυσε την συνείδησή του μέχρι το σπιτάκι, εξέτασε το παιδί και μια

έκρηξη γνώσης τον γέμισε. Μούγκρισε ικανοποιημένος, πετάχτηκε όρθιος, έφτασε τρέχοντας στο παράθυρο και...πήδηξε κάτω στο ποτάμι. Πολύ πρωτού χτυπήσει στα νερά που άφριζαν πήρε την κτηνώδη μορφή του δράκου. Χτυπώντας τα τεράστια δερμάτινα φτερά του κόντρα στον άνεμο ανέβηκε ψηλά.

Ρίχνοντας μια τελευταία ματιά στο σπιτάκι επιβεβαίωσε τις σκέψεις του για το παιδί και νοιώθοντας μεγάλη ευχαρίστηση για τον πόνο που θα προξενούσε στον πρώην πολεμιστή του, βούτηξε και στάθηκε πάνω από την καλύβα. Διέλυσε με ένα χτύπημα την στέγη άρπαξε από την έντρομη μητέρα το μωρό και χάθηκε στην καταιγίδα. Η εκδίκηση είχε αρχίσει να μοιάζει πολύ γλυκιά".

Ομως η εκδίκηση δεν είναι αποκλειστικότητα κανενός και έτσι εσείς πρέπει να σώσετε την αδελφούλα σας (ναι το νεογέννητο ήταν η αδελφή σας). Και για να το καταφέρετε αυτό πρέπει να διασχίστε το ανεξερεύνητο, μυστηριώδες και γεμάτο κινδύνους KaraMoon, να βρείτε το κάστρο του μάγου και να τον νικήσετε οριστικά. Πολλά είναι τα εχθρικά και φιλικά όντα που θα συναντήσετε στην αναζήτησή σας, πολλά με δυνάμεις και πληροφορίες που θα σας χρειαστούν. Ομως δεν είσαστε πια το δυνατό τέρας παρά ένας απλός άνθρωπος. Αλλά αυτό δεν έχει καμία σημασία! Σ'αυτό το σημείο ώς υπεύθυνος reviewer του Beast 2 δηλώνω την αγανάκτησή μου καθώς ο αρχισυντάκτης και ο εκδότης του User αρνήθηκαν το αίτημά μου για ένα review 666 (ολογράφως εξακοσίων εξήντα έξη) σελίδων όπως θα έκανε κάθε λογικός άνθρωπος σε ένα τέτοιο παιχνίδι. Παρ'όλα αυτά θα κάνω ό,τι μπορώ για την πληροφόρησή σας μέσα σ'αυτές τις ελάχιστες σελίδες:





ΓΡΑΦΙΚΑ

Ουου, ξεκινάμε κατευθείαν από τα καυτά θέματα! Λοιπόν το παιχνίδι στα γραφικά (όπως και σε όλους τους άλλους τομείς) συγκρίνεται μόνο με το Beast I. Τα χρώματα που χρησιμοποιούνται τώρα δεν είναι 128 αλλά είναι αρκετά και αυξάνονται όταν εμφανίζονται τα sprites. Το συνηθισμένο background είναι ο ουρανός με αρκετές σκάλες χρωμάτων και σε κατάμαυρο φόντο εμφανίζονται κάποια βουνά που θυμίζουν σε σμίκρυνση εκείνα του πρώτου μέρους. Το foreground που είναι και καλύτερα σχεδιασμένο περιλαμβάνει βάλτους -όπου βυθίζεστε μέχρι τη μέση-, υπόγειες σπηλιές, γέφυρες, περίεργα δάση, γιγάντια μανιτάρια, κρύσταλλους, λίμνες με οξέα, κτίσματα σε διάφορες οπτικές γωνίες, δέντρα,εσωτερικούς χώρους, κάστρα και πάμπολλα άλλα. Τα χρώματα δένουν υπέροχα μεταξύ τους ενώ



υπάρχουν ακόμα μια πολύ καλή τελική οθόνη (δώστε βάση στον συμβολισμό της καθώς πεθαίνετε πάνω στο μοναδικό ίχνος βλάστησης μέσα σε ένα απόλυτα άγονο τοπίο!) και μερικές άλλες τέλεια σχεδιασμένες στατικές οθόνες.

Αυτό που πρέπει να τονίσουμε ιδιαίτερα είναι η ΑΝΕΠΑΝΑΛΗΠΤΗ εισαγωγή του παιχνιδιού!!! Ξεχάστε τα πάντα, ο,τιδήποτε έχετε δει μέχρι στιγμής -οι εισαγωγές των Blood money και Stryx είναι μηδαμινές μπροστά σ'αυτό το αριστούργημα!- όπου με τα τελειώτερα γραφικά, τα καλύτερα χρώματα,φοβερό sampled ήχο και τέλειο animation, βλέπετε τον Beast Mage να μεταμορφώ... όμως

ΤΙΤΛΟΣ	SHADOW OF THE BEAST II
HOUSE	PSYGNOSIS
FORMAT	AMIGA, ATARI
ΤΙΜΗ	7200
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTERS

τα λόγια δεν αρκούν για να το περιγράψω. Πρέπει να το δείτε για να το πιστέψετε!

ΗΧΟΣ

Χμ, στο Beast I υπήρχαν μερικά φανταστικά και λίγο μελαγχολικά μουσικά θέματα με λίγους ήχους. Το δεύτερο μέρος ακολουθεί τα αχνάρια του πρώτου έχοντας μια αναλογία στα μουσικά θέματα. Τώρα όμως ή μουσική δεν σταματάει απότομα και το ένα μουσικό κομμάτι είναι θεματική συνέχεια του άλλου. Επίσης η μουσική είναι σχετικά απαλή και θυμίζει αόριστα κάποιες επιτυχίες ενώ μπορείτε να την ακούτε επί πολλές ώρες χωρίς να σας κουράζει. Τα

ηχητικά εφέ είναι όμως λίγα και μόλις που ακούγονται μέσα από την μουσική. Το τελικό αποτέλεσμα είναι απόλυτα ατμοσφαιρικό, αλλά αν θέλετε ακόμα περισσότερη αυτοσυγκέντρωση και ησυχία υπάρχει επιλογή για να μην ακούγεται τίποτα.



ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΟΘΟΝΗ

Το μέγεθος της οθόνης έχει παραμείνει το ίδιο και βλέπετε πάνω αριστερά τα όπλα και τα αντικείμενα που έχετε στη διάθεσή σας (μέχρι τέσσερα αντικείμενα μπορείτε να έχετε στην κατοχή σας ταυτόχρονα) και κάτω αριστερά σε μια μεγάλη φιάλη σημειώνεται με κόκκινο χρώμα η αντοχή σας, που μειώνεται όταν σας χτυπούν, όταν πέφτετε σε ένα καταρράκτη και όταν ακουμπάτε ένα εχθρικό sprite. Ο χειρισμός έχει αλλάξει κάπως, καθώς όταν αφήνετε το joystick κρατημένο σε μια θέση η κίνηση εκτελείται μόνο μια φορά και όχι συνεχώς, πράγμα που είναι τελικά υπέρ του ρεαλισμού. Το game παίζεται ακόμα και με τα πλήκτρα ενώ το άλμα σας έχει μεταβλητό ύψος ανάλογα με το πόσο κρατάτε πατημένο το χειριστήριο. Το παιχνίδι περιέχει στοιχεία adventure πράγμα που σημαίνει ότι υπάρχουν και άλλα απαραίτητα πλήκτρα προκειμένου να εκτελέσετε τις εντολές:

Με F1-F4 διαλέγετε ποιο αντικείμενο-όπλο θα χρησιμοποιήσετε, με O (offer) προσφέρετε κάτι σε κάποιον με A (ask) ρωτάτε τον πιο κοντινό ευφυή χαρακτήρα για ένα πράγμα ή άτομο. Με S σας δείχνει στο κάτω μέρος της οθόνης το σκορ και τα χρυσά νομίσματα που έχετε μαζί σας ενώ τέλος με το πλήκτρο Help παγώνει το game. Σαν πρώτη εντύπωση ο χειρισμός είναι πιο πολύπλοκος από το πρώτο μέρος ενώ το joystick εξακολουθεί να έχει άμεση απόκριση όπως και τα όπλα σας (στην αρχή έχετε μια σφαίρα δεμένη σε αλυσίδα την οποία εκτοξεύετε ενάντια στους εχθρούς σας) τα οποία δεν σας επιβάλουν κανένα περιορισμό στην κίνησή σας. Ενα μικρό παράπονο έχουμε για το ότι το παιχνίδι φορτώνει που και που από τον δίσκο καθυστερώντας μας έτσι από την δράση για μερικά δευτερόλεπτα καθώς και για το ότι δεν μπορούμε να αλλάζουμε κατεύθυνση στον ήρωά μας όταν βρίσκεται στον αέρα. Σε τελική ανάλυση ο χειρισμός είναι άριστος, τόσο καλός μάλιστα που δεν θα δυσκολευτείτε να μάθετε τα κόλπα και να τα εφαρμόζετε σωστά ώστε να γλυτώνετε την πολύτιμη αντοχή σας.

SCROLING

Εδώ τα πράγματα μοιάζουν κατώτερα αν συγκριθούν με τα 13! επίπεδα scrolling που είχαμε στο πρώτο Beast. Υπάρχουν όμως και στοιχεία όπου το δεύτερο μέρος υπερτερεί και πρωτοτυπεί. Κατ' αρχήν υπάρχουν δύο επίπεδα scrolling ένα για το background και ένα για το foreground. 'Μόνο δύο' θα αναφωνήσουν μερικοί απογοητευμένοι. Ομως τα πράγματα δεν είναι τόσο απλά γιατί τώρα η οθόνη δεν σκρολλάρει μόνο οριζόντια αλλά και κάθετα και μάλιστα προς 8 κατευθύνσεις.

Αυτό ανεβάζει αμέσως την τεχνική και οπτική ποιότητα του προγράμματος ενώ ταυτόχρονα προσθέτει ρεαλισμό στην συνολική κίνηση πρωτοτυπώντας: είναι μια από τις ελάχιστες φορές που ολόκληρο το επίπεδο του foreground ανεβοκατεβαίνει ανάλογα με την διαμόρφωση του εδάφους στον χώρο. Για την ποιότητα της κίνησης νομίζω πως δεν χρειάζεται να πούμε πολλά πράγματα, καθώς είναι πολύ ομαλή, και ανά pixel. Μιλάμε δηλαδή για ποιότητα Psygnosis!

ANIMATION - SPRITES

Υπέροχο, υπέροχα! Σ' αυτό το game θα δείτε τα μεγαλύτερα sprites που έχουν εμφανιστεί σε computer game και τα περισσότερα από αυτά δεν είναι απλώς περαστικά από την οθόνη αλλά σας περιμένουν, σας κυνηγούν και γενικώς κόβουνε βόλτες μέχρι να σας σκοτώσουν.

Κυριαρχούν οι τεράστιοι ιππότες, οι δράκοι που φυλάνε περάσματα και τα μεγάλα ιπτάμενα όντα που εκτός από τα φανταστικά χρώματα και την λεπτομέρεια με την οποία έχουν σχεδιαστεί εντυπωσιάζουν με το άριστο animation τόσο όταν περπατάνε, όταν μορφάζουν και όταν επιτίθονται με τσεκούρια και αλυσίδες. Κάτι ακόμα που είναι αξιοσημείωτο, εκτός από το μέγεθος είναι η ποικιλία τόσο σε μορφές (οι οποίες είναι ανάλογες και ταιριάζουν με τον περιβάλλοντα χώρο και τα γραφικά) όσο και σε "καθήκοντα". Για



να γίνω πιο σαφής υπάρχουν τεράστια ανθρωπόμορφα όντα, σταγόνες που εκρύγνηνται, δαίμονες που αιχμαλωτίζουν αθώους, πολεμιστές που σας κλείνουν το δρόμο, δέντρα με χέρια, μεγάλες νυχτερίδες, βατράχια, σαλιγκάρια, ψάρια με τεράστιο στόμα που θέλουν να σας καταβροχθήσουν, τέρατα που κινούν παγίδες, τεράστια κεφάλια που φυλάνε τους καταρράκτες, ζωντανές πέτρες, μικρά και μεγάλα σαρκοφάγα πουλιά και αμέτρητα άλλα όντα που στοιχειώνουν τον κόσμο του Beast II. Το κάθε ένα από αυτά έχει διαφορετικό επίπεδο ευφυίας, ταχύτητα, τρόπο επίθεσης, μέγεθος, τακτική κίνησης και νοοτροπία τοποθέτησης στον χώρο.

ΟΠΛΙΣΜΟΣ - ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ

Αρκετά όπλα και άλλα χρήσιμα αντικείμενα θα βρείτε στον δρόμο σας ενώ αναπάσα στιγμή μπορείτε να διαλέξετε ποιό από τα τέσσερα που κουβαλάτε θα χρησιμοποιήσετε. Υπάρχουν τσεκούρια, σπαθιά, φιάλες και δοχεία, δαχτυλίδια, φίλτρα που σας ξαναδίνουν την αρχική αντοχή σας καθώς και άλλα σπανιότερα και πιο περίεργα αντικείμενα. Οπως θα έχετε ήδη καταλάβει πρέπει να ψάξετε πολύ και να ιδρώσετε αρκετα για να αποκτήσετε αυτά τα πράγματα. Αξίζει να σημειώσουμε ότι που και που υπάρχουν μπαούλα που αν τα διαλύσετε θα βρείτε μέσα αντικείμενα και χρυσά νομίσματα. Τα νομίσματα αυτά είναι απαραίτητα

για να τελειώσετε το παιχνίδι, αφού με αυτά μπορείτε να αγοράσετε τρόφημα για να ανανεώσετε την δύναμή σας και όπλα, ενώ μπορείτε ακόμα να πληρώσετε την είσοδό σας σε μέρη που διαφορετικά δεν θα βλέπατε ποτέ.

ΠΛΟΚΗ

Σ' αυτόν τον τομέα το παιχνίδι πραγματικά απογειώνεται. Είναι ένα arcade adventure beat'em up όπου για να σώσετε την αδερφή σας από την αιώνια σκλαβιά στο κακό πρέπει να χρησιμοποιήσετε όχι μόνο την σωματική δύναμη, τα αντανακλαστικά και την ταχύτητά σας αλλά κυρίως την επινοητικότητα, το μυαλό σας ενώ ταυτόχρονα πρέπει να δείξετε την καλοσύνη σας. Γιατί στον κόσμο του Beast 2 δεν είσαστε πλέον μόνοι, ούτε αποτελείτε την μοναδική λογική ύπαρξη, πράγμα που σημαίνει ότι υπάρχουν πολλοί χαρακτήρες και αρκετοί τρόποι για να μιλήσετε μαζί τους. Και όπως είναι γνωστό όποιος μιλάει μαθαίνει και αυτός που ρωτάει βρίσκει. Γιατί οι πληροφορίες που μαζεύετε σιγά σιγά θα σας βοηθήσουν να καταλάβετε ποιον θα αντιμετωπίσετε, ποιος είναι φίλος ή εχθρός, την χρήση ή την αχρίστευση αντικειμένων προς ποια κατεύθυνση να κινηθείτε και τι κίνδυνοι σας περιμένουν.

Ορισμένοι από αυτούς τους χαρακτήρες ζητούν ή πρέπει να σκεφτείτε ότι χρειάζονται κάποιο αντάλλαγμα ή βοήθεια (ένας άοπλος εχθρός του Μάγου ή ένας ανυπεράσπιστος γέρος) ενώ σε κάποια άλλα όντα θα χρειαστεί να δώσετε χρήματα για να πάρετε αντικείμενα, όπλα και πληροφορίες.

Η βοήθεια που θα λάβετε από ορισμένα όντα είναι εντελώς απαραίτητη για την συνέχεια της αποστολής σας. Η ατμόσφαιρα που δημιουργείται είναι καταπληκτική και αυτό οδηγεί σε μιαν εθιστικότητα και ένα τελικό βάθος που σπάνια βλέπουμε σε τόσο καλά games.



ΤΕΚΜΗΡΙΩΣΗ - ΤΕΧΝΙΚΑ ΠΑΡΑΛΕΙΠΟΜΕΝΑ

Το παιχνίδι μέσα σε ένα πολύ μεγάλο και πολύ όμορφο πακέτο περιέχει ένα αρκετά αναλυτικό manual γραμμένο σε 4 γλώσσες και φυσικά συμπεριλαμβάνει και μπλουζάκι για να βρίσκεστε διαρκώς στην σωστή ατμόσφαιρα. Οσοι νοιάζεστε για το σωστό ντύσιμο τρέξτε!

Δύο δισκέττες αποτελούν το παιχνίδι, οι οποίες δεν περιέχουν όπως νομίζετε 1760 K (880*2) αλλά η -μεγάλη- Psygnosis κατάφερε, άγνωστο πώς, να φορμάρει τις δισκέττες έτσι ώστε και οι δύο μαζί να χωράνε 3.5 Megabytes!!! προγράμματος.

Τα υπόλοιπα τεχνικά χαρακτηριστικά-μυστικά του παιχνιδιού είναι:

-Γραφικά 2 Megabytes

-Μουσική και ηχητικά εφέ 1 Megabyte

-Ανανέωση οθόνης (συχνότητα animation) 50 φορές το δευτερόλεπτο, δηλαδή το ανώτατο όριο αφού τόσο μπορεί να σηκώσει ένα μόνιτορ.

-Το πρόγραμμα του Beast II βελτιώθηκε με την βοήθεια ενός PC που έτρεχε στα 25 Mhz ενώ τα γραφικά του δημιουργήθηκαν σε μια Amiga 2000 των 25 Mhz και με επεξεργαστή -κρατηθείτε - τον 68030!

-Εξαιτίας του πολύ καλού animation,του τεράστιου μεγέθους των sprites, των πολλών αντικειμένων που υπάρχουν στην οθόνη ταυτόχρονα, μαζί με το 8 κατευθύνσεων scrolling η Psygnosis χρησιμοποίησε νέες τεχνικές hardware κίνησης καθώς, όπως είπαν οι εκπρόσωποί της, ο blitter δεν ήταν αρκετά γρήγορος για να τα βγάλει πέρα!!!

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Το παιχνίδι είναι καλύτερο από οτιδήποτε έχουμε δει ποτέ και η μόνη σύγκριση που μπορεί να σταθεί λογικά είναι με το Beast I. Εδώ το Beast II υπερέχει σε sprites και animation ενώ υστερεί ελαφρά σε χρώματα και scrolling.

Ομως σ' αυτό το δεύτερο μέρος έχουμε ένα παιχνίδι με πραγματικό gameplay όπου μπορείτε να παίζετε για την ευχαρίστηση που προσφέρει η υπόθεση.

Η Psygnosis έκανε αυτό που έπρεπε να γίνει: διατήρησε το τέλειο τεχνικό μέρος ενώ την ίδια στιγμή έδωσε βάρος και βάθος στην υπόθεση δημιουργώντας έτσι ένα κλασικό game σε επίπεδα coin op.

Τολμώ να πω ότι σαν σύνολο είναι καλύτερο από το πρώτο Beast και θα σας κρατήσει πολλές, πολλές, πάρα πολλές ώρες σε ένταση παρ' όλη την δυσκολία του.

ΓΡΑΦΙΚΑ	95
ΚΙΝΗΣΗ	96
ΗΧΟΣ	94
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	96
ΠΛΟΚΗ	98
ΠΑΚΕΤΟ	100
ΑΝΤΟΧΗ	99
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	100
ΓΕΝΙΚΑ	**97**

JAMES BOND 007™

THE SPY WHO LOVED ME

Ο James Bond επιστρέφει σε έναν αγώνα ενάντια στο χρόνο με σκοπό να σώσει τον κόσμο απο τον ισχυρό αλλά και τρελό Karl Stroberg.

Χρησιμοποιήστε όλες τις ικανότητες σας για να εμποδίσετε την παγκόσμια κυριαρχία του.Αντιμετωπίστε τους μισθοφόρους του και εμποδίστε ένα πυρηνικό πόλεμο μεταξύ Ανατολής και Δύσης.

Συναρπαστικές σκηνές κυνηγητών στη ξηρά και κάτω απο τη θάλασσα με την ειδικά εξοπλισμένη σας Lotus, δράση σε πολλές πίστες και απόρρητοι κώδικες που θα πρέπει να σπάσετε .

Μην το χάσετε!















LAMIA-GREECE TEL:(0231)33390



DYNASTY WARS

Ακόμα ένα πετυχημένο coin-op γίνεται παιχνίδι σε home υπολογιστές. Η υπόθεσή του είναι η εξής: Κατά τον δεύτερο αιώνα μ.Χ. στην Κίνα, γίνονταν μάχες ανάμεσα στις ισχυρές οικογένειες για την κατάκτηση της εξουσίας. Μέσα από την πεσμένη δυναστεία (όχι την σαπουνόπερα!!!) ξεπήδησαν τέσσερεις γενναίοι πολεμιστές που ξεκινούν να ξαναδημιουργήσουν τη δυναστεία και να τιμωρήσουν τους προδότες πολέμαρχους που επαναστάτησαν. Εσείς μπορείτε να αναλάβετε τον ρόλο ενός από τους τέσσερεις ήρωες, διαλέγοντας ελεύθερα έναν από τους πολύ καλά σχεδιασμένους χαρακτήρες που σας δίνει το παιχνίδι στην αρχή. Υπάρχει ακόμα η πολύ ευχάριστη επιλογή να παίζουν δύο παίκτες ταυτόχρονα. Ο κάθε ένας από τους τέσσερεις ήρωες έχει διαφορετικές δυνάμεις από τους υπόλοιπους, τόσο σε σωματική δύναμη και αντοχή όσο και σε μαγικές ικανότητες.



Σκοπός σας είναι να νικήσετε οκτώ διαφορετικούς στρατούς σε διάφορες περιοχές. Στο τέλος κάθε μάχης είσαστε υποχρεωμένοι να αντιμετωπίσετε τον στρατηγό, που είναι ένα sprite μεγαλύτερο από τα άλλα και βρίσκεται πάνω σε άλογο. Ολο το παιχνίδι βέβαια για σας διεξάγεται πάνω στο πιστό σας άλογο και ο μόνος λόγος για τον οποίο κάποια στιγμή θα το αποχωριστείτε είναι το χάσιμο μιας από τις τρεις ζωές σας. Οι εχθροί σας είναι βασικά στρατιώτες με σπαθιά που σας επιτίθενται από κάθε κατεύθυνση ενώ υπάρχουν ακόμα τοξότες που ρίχνουν πύρινα βέλη (ούτε εμπριστές να ήταν), καταπέλτες που εκτοξεύουν εναντίον σας πέτρες, γιγάντιες χιονόμπαλες, ειδικά εκπαιδευμένοι άντρες που σας πλησιάζουν ύπουλα και σας χτυπάνε από κάτω, είναι τα πιο συνηθισμένα sprites, που εμφανίζονται, ανάλογα με το επίπεδο όπου βρίσκεστε. Ομως κι εσείς δεν είσαστε ανυπεράσπιστοι ανάλογα με το χαρακτήρα που διαλέξατε είσαστε αναλόγως ανθεκτικοί και έχετε μαγικές δυνάμεις. Από αυτές οι πιο συνηθισμένες είναι οι Fireballs, οπότε εμφανίζονται κάτι μπλέ φλόγες με ωραία κίνηση και σαρώνουν τους εχθρούς από άκρη σ' άκρη της οθόνης, και οι Rockslides που προκαλούν την πτώση βράχων και κορμών εξοντώνοντας τις αντίπαλες δυνάμεις. Ακόμα έχετε το άλογό σας για να κινείστε γρήγορα και το σπαθί ή τη λόγχη σας που έχει μεταβλητή εμβέλεια, ανάλογα με το πόση ώρα έχετε πατημένο το fire (η δύναμη της λόγχης φαίνεται σε μια οριζόντια μπάρα στο κάτω μέρος της οθόνης). Κάποια bonus που εμφανίζονται δεν κάνουν τη ζωή σας πολύ ευκολότερη αλλά τουλάχιστον δυναμώνουν τα χτυπήματά σας και γιατρεύουν τις πληγές του σώματός σας. Οι χώροι μέσα στους οποίους θα κινηθείτε είναι βουνά, χιονισμένες περιοχές, χωριά με σπίτια και γέφυρες και άλλα παρόμοια. Το μέγεθος της οθόνης είναι αρκετά μεγάλο και στο πάνω μέρος φαίνεται η δράση ενώ κάτω είναι το πρόσωπο του πολεμιστή που διαλέξατε. Ακριβώς δίπλα συμβολίζεται η δύναμή σας σε πόντους αριθμητικά (μπορείτε να δείτε πώς μειώνεται μετά από κάθε χτύπημα). Το πρόσωπο του πολεμιστή σας παίρνει εκφράσεις ανάλογα με το τι του συμβαίνει μια άγρια γκριμάτσα όταν στριφογυρίζει το όπλο του και επιτίθεται, μια έκφραση πόνου μετά από κάθε χτύπημα που δέχεται. Μια αξιοπρεπής εικόνα του εαυτού σας, τραυματισμένου, εμφανίζεται όταν χάνετε την τελευταία ζωή.



ΤΙΤΛΟΣ	DYNASTY WARS
HOUSE	U.S. GOLD
FORMAT	All formats
ΤΙΜΗ	3.750
TEST	ATARI ST
ΔΙΑΘΕΣΗ	ARCADE L.T.D.

Στον χειρισμό το παιχνίδι ίσως σας φανεί κάπως δύσκολο στην αρχή και μέχρι να συνηθίσετε, αφού υπάρχει συνεχές scrolling προς τα δεξιά και το άλογό σας αργεί πολύ να φτάσει ένα αντικείμενο που βρίσκεται στα αριστερά. Από την άλλη είναι κάπως περίεργο το να μην χρησιμοποιούνται οι μαγικές σας δυνάμεις όποτε θέλετε εσείς αλλά όταν σας δώσει δικαίωμα το ίδιο το παιχνίδι, κι αυτό για λίγα δευτερόλεπτα μόνο. Η απόκριση στις κινήσεις του joystick είναι σχετικά γρήγορη αν υπολογίσει κανείς την προσπάθεια που έχει γίνει για σωστό animation. Και έτσι φτάνουμε στην τεχνική πλευρά του game όπου δύο στοιχεία παρατηρεί κανείς αμέσως: Το πρώτο είναι ότι τα περισσότερα sprites έχουν σχετικά μικρό μέγεθος και περιορισμένο αριθμό χρωμάτων, πράγμα που ίσως προτιμήθηκε από τους προγραμματιστές για να έχουμε το δεύτερο και θετικότατο στοιχείο του παιχνιδιού, ότι υπάρχουν πολλά sprites ταυτόχρονα στην οθόνη, συνήθως πάνω από δέκα, χωρίς να επιρρεάζεται στο παραμικρό η ταχύτητα ή η ποιότητα του animation. Τα background γραφικά είναι καλοσχεδιασμένα και υπάρχει scrolling 2 επιπέδων.

Γενικά τα γραφικά δεν είναι άσχημα αλλά εκεί που θα έπρεπε να δωθεί μεγαλύτερη προσοχή είναι στην επιλογή των χρωμάτων. Σε αρκετούς η εμφάνιση του παιχνιδιού στην οθόνη θα θυμίσει Ninja Spirit. Ο ήχος αποτελείται από μια ωραία εισαγωγική μουσική- που συνοδεύεται από θαυμάσιες οθόνες- ενώ η ίδια μουσική αποτελεί την μόνη ηχητική επένδυση στις μάχες σας.

Το μεγάλο ατού του παιχνιδιού είναι η δυνατότητα να παίζουν δύο παίκτες ταυτόχρονα. Το επίπεδο της εθιστικότητας τότε ανεβαίνει κατακόρυφα και ακολουθεί μια φυσιολογική αύξηση της αντοχής του game- ιδίως όταν ξέρετε ότι ο συμπαίκτης σας θα ελέγχει έναν χαρακτήρα με διαφορετικές σωματικές και μαγικές ικανότητες από σας, όπως έχει αρχίσει να γίνεται τον τελευταίο καιρό στα coin-op).

Πρόκειται για ένα καλό riding-slash'em up, που θα σας κρατήσει ώρες παίζοντας.

ΓΡΑΦΙΚΑ	89
ΚΙΝΗΣΗ	89
ΗΧΟΣ	83
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	86
ΠΛΟΚΗ	83
ΠΑΚΕΤΟ	79
ΑΝΤΟΧΗ	92
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	-
ΓΕΝΙΚΑ	88

Reviews

ΤΙΤΛΟΣ	ORIENTAL GAMES
HOUSE	MICROSTYLE
FORMAT	ALL FORMATS
ΤΙΜΗ	3900
TEST	ATARI ST
ΔΙΑΘΕΣΗ	Delta Computers

Τα 16-bit μηχανήματα παρά τις μεγάλες τους δυνατότητες στερούνταν μέχρι σήμερα ένα εντυπωσιακό beat'em up και κυρίως ένα τέτοιου είδους πρόγραμμα για πολύ παιχνίδι.Ετσι μέχρι στιγμής τα καλύτερα beat'em up (μιλάμε φυσικά από άποψη gameplay και όχι γραφικών ή ήχου) υπήρχαν και ενθουσίαζαν στους οκτάμπιτους υπολογιστές (Renegade,Barbarian...),αφήνοντας ένα μεγάλο κενό για τους λάτρεις του είδους στα 16-bit.Αυτή την έλειψη ήρθε να καλύψει το Oriental Games.



Η υπόθεση είναι απλή όπως ταιριάζει στο είδος: Ο προπονητής σας μπαίνει στο Dojo,την σχολή εκμάθησης πολεμικών τεχνών, για να δηλώσει τη συμμετοχή σας στους αγώνες που αρχίζουν σε λίγο. Μπαίνει λοιπόν με το σακκίδιό του -άνετος- και η κοπέλα στην γραμματεία σας δίνει να διαλέξετε από ένα μενού στην οθόνη του υπολογιστή:αν θα αγωνιστείτε σε επίπεδο novice, profesional ή master, αν θα πάρετε μέρος στο πρωτάθλημα ή θα αντιμετωπίσετε έναν μόνο αντίπαλο (κάτι σαν πρακτική εξάσκηση), πόσοι άνθρωποι παίκτες θα παίρνουν μέρος στα αγωνίσματα,και εδώ το παιχνίδι δέχεται μέχρι και 16 παίκτες κάτι που γίνεται για πρώτη φορά. Ακόμα υπάρχει η επιλογή editor με την οποία αλλάζετε τις κινήσεις σας και ακόμα αν θα βλέπετε τους αγώνες που δίνουν οι χαρακτήρες που ελέγχει ο computer ή αν απλώς θα ενημερώνεστε για τα αποτελέσματα. Αφού τελειώσετε από όλα αυτά τα τυπικά, μπορείτε να επιλέξετε ελεύθερα με ποιό από τα τρία αγωνίσματα θέλετε να αρχίσετε: KUNG FU: όλοι φυσικά έχουμε ακουστά αυτή την κλασική κινέζικη πολεμική τέχνη που δίνει ιδιαίτερη σημασία στην φιλοσοφία και την εσωτερική δύναμη. Στο παιχνίδι υπάρχει διαιτητής που σημειώνει τα χτυπήματα ενώ τα sprites εκτελούν 7 επιθετικές και 7 αμυντικές κινήσεις,οι περισσότερες από τις οποίες μοιάζουν παρμένες από ανάλογα κινηματογραφικά έργα. Σ'αυτό το αγώνισμα χρησιμοποιούνται με μεγάλη ευκολία τα χτυπήματα με τα πόδια.

KYO-KUS-HIN-KAI: όχι δεν σάς βρίζω,αυτό είναι το όνομα του δεύτερου αθλήματος στο οποίο δίνετε χτυπήματα με ολόκληρο το σώμα , υπάρχει ακόμα και κεφαλιά και γενικά οι κινήσεις δεν είναι τόσο τεχνικές όσο στο Kung Fu. Διαιτητής δεν υπάρχει και οι ενδυμασίες είναι διαφορετικές ενώ τα sprites φαίνονται πιο συμπαγή και σαν εμφάνιση μάλλον εντυπωσιάζουν περισσότερο. Σαν αγώνισμα όμως οι κινήσεις του διαφέρουν απ'ό,τι έχετε συνηθίσει και πιθανότατα θα σας φανεί δύσκολο.



KENDO: μιας και μιλάμε για δυσκολίες σ'αυτό το αγώνισμα είσαστε υποχρεωμένοι να χτυπηθείτε με τον αντίπαλό σας όχι με γυμνά χέρια αλλά με ένα ραβδί από μπαμπού φορώντας μια βαρειά πανοπλία. Επειδή το αγώνισμα αυτό είναι κυρίως μια τελετουργική άσκηση ο σκοπός σας δεν είναι να τραυματίσετε και να σωριάσετε τον αντίπαλό σας στο έδαφος αλλά να πετύχετε μερικά χτυπήματα που θα σας δώσουν τη νίκη. Τα πράγματα μάλιστα είναι τόσο ευγενικά που ύστερα από ορισμένα χτυπήματα,οι αντίπαλοι χωρίζουν και υποκλίνονται πρωτού ξαναρχίσουν.

Ο χώρος μέσα στον οποίο αγωνίζεστε είναι ένα στάδιο και στο βάθος διακρίνονται οι κερκίδες και τα φλας από τις φωτογραφίες των φιλάθλων. Στο πάνω μέρος της οθόνης θα παρατηρήσετε μια σημαιούλα για τον κάθε αγωνιζόμενο. Αυτή συμβολίζει την αντοχή του, δεν χρειάζεται πάνω από 5 χτυπήματα για να μειωθεί στο ελάχιστο, και αν αυτο συμβεί τότε θα διαπιστώσετε πως όταν εκτελείτε μια πολύπλοκη άσκηση θα σωριάζεστε στο έδαφος. Με πέντε τετραγωνάκια συμβολίζεται η stamina του αθλητή που πρέπει να δεχτεί 15 χτυπήματα για να νικηθεί. Το ότι τα χτυπήματα αφαιρούν όλα την ίδια ποσότητα δύναμης από τον αντίπαλό σας δεν είναι και τόσο ρεαλιστικό. Οταν κάποιος νικηθεί πέφτει με μια φωνή στο έδαφος, ενώ ο αντίπαλός του παίρνει μια στάση θριάμβου. Δύο παράγοντες διαμορφώνουν την δυσκολία του παιχνιδιού: ο πρώτος είναι η επιλογή του επιπέδου και ο δεύτερος η πορεία σας στο αγώνισμα καθώς οι αντίπαλοι γίνονται ολοένα και καλύτεροι -ευτυχώς- καθώς προχωράτε στον τελικό. Αν υπάρχουν περισσότεροι του ενός άνθρωποι - παίκτες στο πρωτάθλημα, ο computer θα







φροντίσει να μην συναντηθείτε στα προκριματικά αλλά όσο το δυνατόν πιο αργά.

Ο χειρισμός που είναι βασικός σε ένα τέτοιο παιχνίδι γίνεται μόνο με το joystick και η απόκριση των sprites στις κινήσεις σχεδόν αυτόματη. Το μόνο πρόβλημα είναι οι πολλές κινήσεις (αλλά ποιός χρησιμοποιεί άμυνα σ'αυτά τα games) που θα σας στοιχίσουν πολύτιμο χρόνο μέχρι να τις μάθετε και ακόμα περισσότερο να τις χρησιμοποιείτε σωστά.

Βρισκόμαστε τώρα στην ευτυχή θέση να σας μιλήσουμε για τον editor που είναι μια εντυπωσιακή όσο και πρωτότυπη δυνατότητα. Με την επιλογή αυτή που υπάρχει και στα τρία αγωνίσματα, μπορείτε να διαλέξετε ελεύθερα ποια χτυπήματα θα εκτελούνται με κάθε κίνηση του joystick. Το ωραίο είναι πως μπορείτε να έχετε 4 χτυπήματα με μια κίνηση του joystick, το ένα αμέσως μετά το άλλο. Η χρησιμότητα μια τέτοιας δυνατότητας δεν γίνεται αμέσως φανερή, αφού για να διαλέξετε σωστά τις κινήσεις πρέπει να έχετε παίξει πρώτα αρκετά. Προσωπική μας άποψη πάντως είναι πως αυτή η επιλογή δίνει πιό καλό οπτικό αποτέλεσμα στο gaming παρά συμβάλει στον αγωνιστικό τομέα. Και αυτό γιατί συνήθως κάνετε κινήσεις που δεν ταιριάζουν εκείνη τη στιγμή ή αργούν να εκτελεστούν.

Ο τρόπος τώρα με τον οποίο βαθμολογεί το παιχνίδι προσθέτει ακόμα μεγαλύτερη εθιστικότητα και ενδιαφέρον.Κατ'αρχήν δίνονται μετάλια χρυσό,αργυρό και χάλκινο για κάθε άθλημα ξεχωριστά. Ακόμα στο τέλος κάθε αγώνα δίνονται διακρίσεις ανάλογα με το πόσες μονάδες δύναμης σας έχουν απομείνει. Συγκεντρώνοντας όλα αυτά από όλα τα αγωνίσματα έχουμε τον τελικό νικητή ο οποίος εμφανίζεται με τους άλλους δύο στο βάθρο σε μια πολύ ωραία οθόνη.

Δύο στοιχεία είναι βασικά σε ένα beat'em up,εκτός από τον χειρισμο:το animation και τα γραφικά, ιδίως το μέγεθος των sprites . Εξετάζοντας το animation βλέπουμε αμέσως πόσο προσεγμένο είναι, με πολλά frames τόσο όταν τα sprites απλώς περπατάνε όσο κι όταν δίνουν χτυπήματα. Πολύ καλή είναι η κίνηση ακόμα όταν πέφτουν κάτω μετά από αποτυχημένες προσπάθειες ή αφού δεχτούν το τελικό χτύπημα. Η ταχύτητα του game είναι η σωστή αλλά σε μερικούς θα φανεί κάπως αργό. Το μέγεθος των sprites είναι μεγάλο και αν σκεφτείτε την ποσότητα των frames τότε έχουμε ένα πολύ καλό σύνολο. Σχεδιασμένα με λεπτομέρεια και πολλά χρώματα -κάθε αντίπαλος φοράει στολή διαφορετικού χρώματος- με φόντο την αρένα δίνουν ένα εξαιρετικό αποτέλεσμα. 'Αλλα γραφικά





βέβαια δεν υπάρχουν αν εξαιρέσει κανείς τις καλές στατικές οθόνες (μόνο η εισαγωγική είναι περίεργη). Το μέγεθος της οθόνης είναι τεράστιο, δεν υπάρχει καθόλου scrolling, πράγμα που όμως δεν επηρεάζει την εμφάνιση του παιχνιδιού. Ο ήχος, στην ανατολίτικη εισαγωγική μουσική περιέχει sampled ήχους, και στον αγώνα όλα τα εφε είναι digitised, σε αρκετές περιπτώσεις παρμένα από κινηματογραφικά έργα . Δεν μπορώ να πω όμως ότι ικανοποιούν εντελώς τον gamer παρά το ότι διαφέρουν από το ένα αγώνισμα στο άλλο, κι αυτό γιατί μερικές φορές οι γροθιές ακούγονται σαν χτύπημα σε ξύλο. Παρ'όλα αυτά πρέπει να αναγνωρίσουμε την υψηλή ποιότητα του sampling. Τέλος το manual των 67 σελίδων, εκτός από τις αναλυτικές οδηγίες περιέχει την ιστορία -σε βάθος- των αγωνισμάτων.

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΤΑ 8-BIT

Οπως είναι φυσικό η έκδοση για τα μικρότερα μηχανήματα έχει διαφορές από τις εκδόσεις των Atari και Amiga. Βασική έλλειψη είναι αυτή του joystick editor. Ετσι οι κάτοχοι CPC και Spectrum θα περιοριστούν στις fixed κινήσεις οι οποίες όμως δεν είναι και λίγες. Ακόμα δεν υπάρχουν τα σημαιάκια της αντοχής, ενώ σε κανένα αγώνισμα δεν υπάρχει διαιτητής ούτε μπορείτε να διαλέξετε επίπεδο δυσκολίας. Επίσης υπάρχουν μόνο αγώνες πρωταθλήματος και οι άνθρωποι-παίκτες που μπορούν να παίξουν μεταξύ τους δεν είναι 16 αλλά μόνο 4, και απ'αυτούς μόνο ο ένας χρησιμοποιεί joystick. Οι υπόλοιποι πρέπει να δημιουργούν τις κινήσεις από το πληκτρολόγιο. Τα μενού επιλογών είναι λιγότερα και σε γενικές γραμμές παρουσιάζονται απαράδεκτα. Δεν μπορείς να διαλέξεις σε πιο άθλημα θέλεις να πάρεις μέρος,αλλά πρέπει να τα περάσετε όλα, ενώ δεν υπάρχει η οθόνη με την απονομή. Παίζοντας δεν χρειάζονται 15 αλλά περίπου 4 χτυπήματα για να νικηθείτε, αφού εδώ τα χτυπήματα έχουν ποικίλη δύναμη και η αντοχή σας αυξάνεται όταν μένετε ακίνητοι. Κάποια digitised πρόσωπα που αλλάζουν ανάλογα με το άθλημα, αριστερά και δεξιά στο πάνω μέρος της οθόνης κάνουν μια περίεργη γκριμάτσα κάθε φορά που δέχεστε χτύπημα.

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΚΙΝΗΣΗ	92
ΗΧΟΣ	88
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	88
ΠΛΟΚΗ	79
ΠΑΚΕΤΟ	93
ΑΝΤΟΧΗ	93
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	87
ΓΕΝΙΚΑ	**89**

ΓΕΝΙΚΑ

ντάξει, θα πείτε, δεν μας νοιάζουν τόσο οι διαφορές ούτε οι συγκρίσεις με δυνατότερα μηχανήματα, μας νοιάζει να είναι καλό το παιχνίδι. Κι εδώ θα σας απογοητεύσω πάλι: τα sprites είναι μεγάλα όμως είναι άσχημα σχεδιασμένα και περπατάνε γρήγορα και αφύσικα. Το κακό animation έχει σαν αποτέλεσμα να πέφτει κατακόρυφα το ενδιαφέρον του παιχνιδιού, ιδίως αφού δεν μπορείτε να πετύχετε χτυπήματα ακριβείας. Τα γραφικά είναι μέτρια,αλλά αλλάζει τουλάχιστον το background όταν αλλάζετε αγώνισμα. Πολλά χρώματα (στον Amstrad χρησιμοποιούνται και τα 16 σε χαμηλή ανάλυση) αλλά δεν έχουν διαλεχτεί σωστά. Ο ήχος -που δεν είναι digitised-περιορίζεται σε ένα εφέ και στην καλή μουσική των menus. Για να απαλύνουν λίγο τον πόνο σας οι κατασκευαστές έχουν προσθέσει ένα τέταρτο άθλημα, που δεν υπάρχει στις 16-bit εκδόσεις: το Σούμο, όπου πρέπει με σπρωξιές και "σφαλιάρες" να βγάλετε τον αντίπαλό σας από τον κύκλο. Ομως η πραγματικότητα παραμένει σκληρή : είναι μια άσχημη μεταφορά που αδικεί τα οκτάμπιτα. Η συνολική βαθμολογία για την 8-bit έκδοση δεν ξεπερνάει δυστυχώς το 67%.

Επιτέλους, ένα καλό παιχνίδι πολεμικών τεχνών και για μας,θα αναφωνήσουν οι φίλοι των Atari και Amiga. Και έτσι είναι.Μια σοβαρή προσπάθεια σε κάθε τομέα του παιχνιδιού, αν και χάνει σίγουρα στην πλοκή.

Το πράγμα διορθώνεται όμως και δίνει ατέλειωτες ώρες διασκέδασης στο διπλό.Λέτε μετά το Kick off να έχουμε εθνικά πρωταθλήματα και στο Oriental Games;

Στον σκληρό κόσμο του μέλλοντος -όχι ότι το παρών πάει πίσω- το σημαντικότερο αγώνισμα είναι αυτό που αναδεικνύει τον μεγάλο εξολοθρευτή της χρονιάς(το αθλητικό πνεύμα έχει χαθεί προ πολλού), τον μόνο που θα γίνει δεκτός στην Κραυγάζουσα Διαγαλαξιακή Τάξη Κρανίου -μάλλον το σχολείο μου θα ενοούν-.

MATRIX MARAUDERS

Ο αγωνας διεξάγεται μέσα σε μια περιορισμένη αρένα και κινείστε πάνω σε καθορισμένες γραμμές που επικοινωνούν μεταξύ τους. Αλλάζετε γραμμές όπως τα τρένα και πρέπει να στρίβετε νωρίτερα ενώ ταυτόχρονα θα μαζεύετε τα bonus αντικείμενα που υπάρχουν στο χώρο και είναι:ενίσχυση ασπίδας, καύσιμα, επιτάχυνση και πολλά άλλα.Ταυτόχρονα θα σας δίνονται πόντοι θάρρους με τους οποίους μπορείτε να αγοράζετε όπλα και εφόδια.Στην αρχή του παιχνιδιού θα κινείστε σ'αυτόν τον χώρο προσπαθώντας κυρίως να αποφεύγετε τις εχθρικές βολές και τα ηλεκτρικά πεδιά.Μόλις νοιώσετε το σκάφος σας αρκετά εξοπλισμένο ορμάτε στο κέντρο της πίστας και βυθίζεστε στο κύριο μέρος του αγώνα.Τώρα έχετε και βοήθημα οδήγησης,μια digitised φωνή που σας λέει προς τα που να κατευθυνθείτε,που σας πηγαίνει χωρίς λάθη στο τέρμα και στα pits.Κάθε φορά που μπαίνετε στα pits παίρνετε και άλλους extra πόντους και είσαστε έτοιμοι να αγοράσετε νέα οπλικά συστήματα (cannons και lasers ικανά να χτυπούν τους αντιπάλους μόνο σε ευθεία γραμμή,rockets και smart guns που καταδιώκουν τα εχθρικά σκάφη και missiles που είναι το καλύτερο όπλο) και μηχανήματα που σας επιτρέπουν να αντιμετωπίζετε τους αντιπάλους σας αλλά και να εντοπίζετε την θέση σας στον χώρο ευκολότερα.

Οι αντίπαλοί σας είναι ανάλογα ή περισσότερο ισχυροί και τριγυρνούν με τα filled vectored σκάφη τους με μεγάλη ταχύτητα στο χώρο εκτοξεύοντας βολές ενάντια σε ό,τι κινείται.Στα pits πάλι θα καταφέρετε να επισκευάσετε οποιαδήποτε εσωτερική ή εξωτερική ζημιά έχει υποστεί το διαστημοπλοιό σας και να ανεφοδιαστείτε με καύσιμα,αφού πληρώσετε αδρά αυτές τις υπηρεσίες. Ομως το παιχνίδι είναι συνεχές,και αυτό το διάλειμα στα pits σας στοιχίζει καθώς όσο περνούν τα δευτερόλεπτα τόσο οι αντίπαλοί σας συνεχίζουν τον αγώνα και σας προσπερνούν.Ετσι τα περιθώρια επιλογών σας μικραίνουν: αν τρέχετε πολύ σίγουρα θα κάνετε κάποιο λάθος με απρόβλεπτα αποτελέσματα ενώ αν πηγαίνετε σιγά θα μείνετε πίσω και θα χάσετε τον αγώνα.

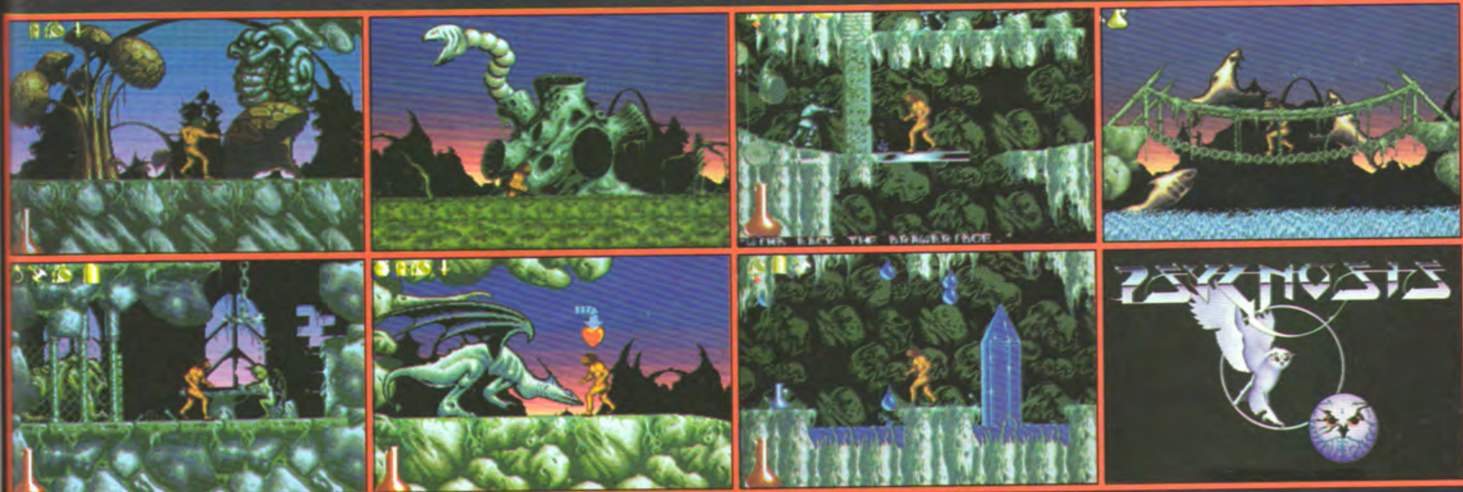
Για τον χειρισμό χρησιμοποιούνται πολλά -ίσως υπερβολικά πολλά- πλήκτρα και μπορείτε να κατευθύνετε το σκάφος σας με το joystick αλλά το mouse θα το χρειαστείτε έτσι κι αλλιώς σε πολλές περιπτώσεις.Στην οθόνη δεν βλέπετε πολλές ενδείξεις παρά μόνο όταν έχετε εξοπλιστεί με τα μηχανήματα που δείχνουν το χωρό.Τα γραφικά είναι 3D vector filled και raytraced και εκείνο που εντυπωσιάζει είναι η αίσθηση της ταχύτητας.Η ταχύτητα λοιπόν που μπορεί να φτάσει το παιχνίδι είναι μια από τις μεγαλύτερες που έχουν εμφανιστεί σε 3D game,πράγμα που διαφημίζεται αναλόγως από την εταιρία -και που οφείλεται κυρίως στο ότι δεν υπάρχουν πάρα πολλά πράγματα στην οθόνη-.Το χρώμα που κυριαρχεί είναι το κόκκινο και οι αποχρώσεις του -το μεγαλύτερο μέρος της οθόνης παραμένει όμως μαύρο- ενώ πολλά από τα γραφικά,ιδίως στα pits θα σας φανούν digitised,όμως δεν είναι.Ολες αυτές οι καταπληκτικές μεταλικές αποχρώσεις είναι "χειροποίητες" και οφείλονται στην εντατική και λεπτομερή δουλειά των ανθρώπων που επεξεργάστηκαν το game για πάνω από δύο χρόνια.Για anima-tion βέβαια δεν μπορούμε να μιλήσουμε αλλά για ομαλή μεγένθυνση αντικειμένων. Εντυπωσιακή -όπως σε όλα τα παιχνίδια των Psygno-sis/Psyclapse- είναι η εισαγωγή του game, όπου στην αρχή εμφανίζονται με "φεστιβαλικό" τρόπο το όνομα του παιχνιδιού και της εταιρίας, ακολουθεί μια οθόνη με ένα διαστημόπλοιο σε καταπληκτικά γραφικά (για να μην ξεχνάμε ότι το review έγινε σε Amiga) και ολοκληρώνεται σε μια φοβερή σκηνή όπου το σκάφος σας βυθίζεται με εξαιρετικό animation πέφτοντας από το μητρικό για να πάρει μέρος στον αγώνα.Ο ήχος είναι πάνω από το μέτριο,καθώς υπάρχουν αρκετά μουσικά κομμάτια στα μενού και όχι στο ίδιο το παιχνίδι (ένα από τα οποία θυμίζει το βασικό θέμα του 101 RESOLUTION),ενώ κατα τ'άλλα τα εφέ δεν είναι πετυχημένα εκτός από την sampled φωνή που σας λέει προς τα πού να στρίψετε. Αξιολογώντας την όλη προσπάθεια έχουμε ένα καλό και γρήγορο arcade-shoot'em up με στοιχεία στρατηγικής που μπορεί όμως σε πολλούς gamers να φανεί "λίγο" σε αρκετούς τομείς.



ΤΙΤΛΟΣ	M. MARAUDERS
HOUSE	PSYGNOSIS
FORMAT	ST, AMIGA
ΤΙΜΗ	3.900
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	Delta Computers

ΓΡΑΦΙΚΑ	86
ΚΙΝΗΣΗ	88
ΗΧΟΣ	86
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΠΛΟΚΗ	85
ΠΑΚΕΤΟ	84
ΑΝΤΟΧΗ	86
ΑΞΙΑ-ΤΙΜΗ	
ΓΕΝΙΚΑ	**85**

SHADOW OF THE BEAST II



Διάθεση:

DELTA
COMPUTERS

Σπάρτης 75, Χαϊδάρι
τηλ: 5811532, 5821347

THE BEAST IS BACK

Η συνέχεια του πρώτου σε πωλήσεις παιχνιδιού για Amiga το 1989

Ο θανάσιμος αγώνας σου για ελευθερία ενάντια στις σκοτεινές δυνάμεις του Beast Lord δεν είναι παρά μια οδυνηρή ανάμνηση. Προσπαθείς να ξεχάσεις την αγωνία του παρελθόντος και να συγκεντρωθείς στην ανταμοιβή σου για την αιματηρή προσπάθεια που κατέβαλλες: την επιστροφή στο ανθρώπινο σώμα σου.

Αλλά καθώς προσπαθείς σιγά σιγά να προσαρμοστείς στη νέα σου μορφή, ο πόνος που νόμιζες ότι ξεπέρασες θα χτυπήσει ξανά...Ο Beast Mage απήγαγε την αδερφή σου! Πρέπει να τη σώσεις πριν κατακτηθεί απο τις σατανικές του ικανότητες. Θα ταξιδέψεις σ' έναν εχθρικό κόσμο, θα αντιμετωπίσεις τους υποτακτικούς του Beast Mage και θα συναλλαγείς με φιλικούς χαρακτήρες που θα σε βοηθήσουν να βρείς τον δρόμο σου σ'αυτό το ξένο περιβάλλον.

Screen Shots from the Amiga version

COMBO RACER

Τι θα λέγατε, να δούμε μερικές καλές στιγμές, από αγώνες ταχύτητας όχι όμως με ραλύ, αλλά με κάτι αρκετά συμπαθητικά αυτοκίνητα, που μοιάζουν πολύ σε μηχανές, έχουν τρείς ρόδες, και το ποιό περίεργο, ο συνοδηγός κρεμίεται κυριολεκτικά στο πίσω μέρος αυτουνού του αρκετά περίεργου οχήματος.

Σε αυτόν δεν θα ήμαστε απλή θεατές αλλά κάτι παραπάνω, τι; Καλούμαστε να παίξουμε το ρόλο ή του οδηγού ή του συνοδηγού.

Λοιπόν δέστε την ζώνη σας, πιάστε σφιχτά το μοχλό τον ταχυτήτων, πατήστε γκάζι, και φύγαμε...

Το οχημά έχει 6 ταχύτητες, ένα στροφόμετρο που φτάνει στις 15000 στροφές και το ταχύμετρο που φτάνει στα 150 μίλια !!

Βάζω λοιπόν τον Σωτήρη οδηγό και εγώ μπαίνω συνοδηγός, και ξεκινάμε. Τώρα θα μου πείτε τι ρόλο παίζει ο συνοδηγός, και όμως είναι ο άνθρωπος κλειδί για τις στροφές (χωρίς αυτόν σίγουρα το όχημα θα έβγαινε αμέσως έξω από τις στροφές), μιάς που αυτός σε κάθε στροφή θα πρέπει να μεταφέρει το σώμα του σε τέτοια θέση ιστε να αλλάζει αυτόματα το κέντρο βάρος, με απότελεσμα το όχημα να πέρνει πιο σίγουρα και πιό ομαλά τις στροφές.

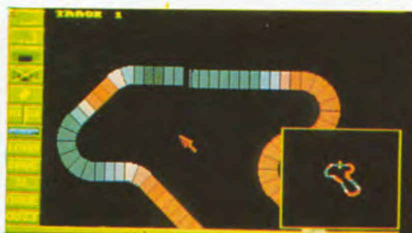
Ο οδηγός φυσικά είναι αυτός που χειρίζεται το κιβώτιο ταχυτήτων, και το τιμόνι. Οπως καταλαβαίνεται θα πρέπει ιδιαίτερα στις στροφές να υπάρχει συγχρονισμός ανάμεσα στο οδηγό και στον συνοδηγό.

Καθώς παίζεις στην πάνω δεξιά γωνία υπάρχει ο χάρτης της πίστας που σε ενημερώνει σε πιό σημείο βρίσκεσαι, και δύο χρονόμετρα τα οποία σε ενημερώνουν για το χρόνο που έκανες να βόλεις την πίστα, καθώς και για τον καλύτερο χρόνο.

Ο ήχος του σπινιαρίσματος στο παιχνίδι, είναι αρκετά ρεαλιστικός και θεαματικός, αλλά αυτό που μας εντυπωσίασε περισσότερο είναι ότι όταν το όχημα φτάσει να τερματίσει την ταχύτητα του ξαφνικά ακούγεται ένας περίεργος ήχος, που θα έλεγε κανείς πώς μοιάζει με την μουσική του Space Invaders.

Πολύ καλό είναι και το εισαγωγικό μουσικό κομμάτι, που σίγουρα ταιριάζει απόλυτα με το είδος του παιχνιδιού.





Το παιχνίδι σου δίνει πάρα πολλές δυνατότητες όπως αυτή, να παίζουν ταυτόχρονα δύο παίκτες, να κάνεις πρακτική εξάσκιση, να καθορίσεις τους γύρους, να φτιάξεις δική σου πίστα! και άλλες πολλές ακόμα.

Σε κάτι που πρέπει να αναφερθούμε σίγουρα, είναι η δυνατότητα του να φτιάχνεις δικές σου πίστες, κάτι που δεν το συναντάμε συχνά σε παιχνίδια του είδους. Μπορείς εύκολα να κατασκευάσεις κάποια πίστα, φτιάχνοντάς στην όπως ακριβώς εσύ θα ήθελες ή και ακόμα να φορτώσεις και να διορθώσεις μια ήδη φτιαγμένη πίστα, και μετά να την σώσεις στην δισκέτα.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι σίγουρα καλύτερα από αυτά που περιμέναμε. Το background αλλάζει σε κάθε πίστα, αλλά το κοινό σημείο που έχουν όλα είναι, ο καλός σχεδιασμός τους και τα ωραία χρώματα.

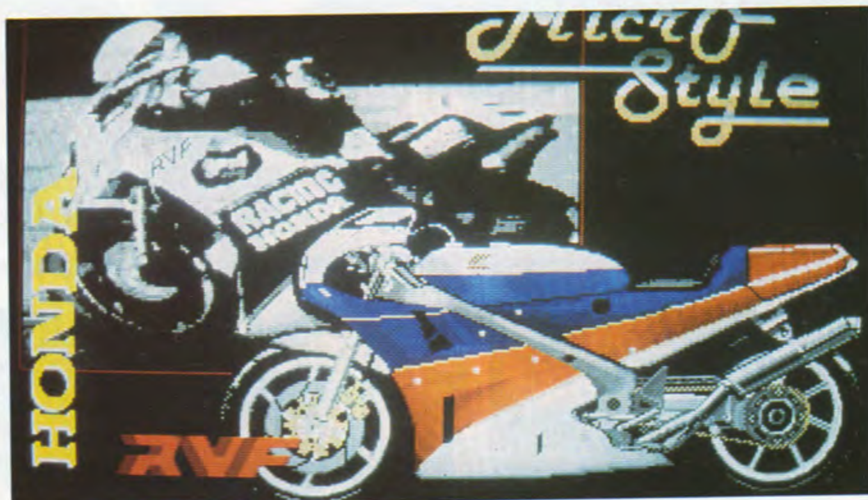
Το πακέτο του παιχνιδιού είναι αρκετά καλό, και περιλαμβάνει τις δύο δισκέτες του παιχνιδιού καί ένα αρκετά κατατοπιστικό manual.

Αν και έσεις θα θέλατε να λάβεται μέρος σε αυτούς τους συναρπαστικούς αγώνες, και να νιώσετε για μια στιγμή την μαγεία της ταχύτητας, τότε το COMBO RACER σας περιμένει.

ΤΙΤΛΟΣ	COMPO RACER
HOUSE	MICROSTYLE
FORMAT	AMIGA, ATARI, C-64
ΤΙΜΗ	2500
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTERS

ΓΡΑΦΙΚΑ	87
ΚΙΝΗΣΗ	82
ΗΧΟΣ	80
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	82
ΠΛΟΚΗ	78
ΠΑΚΕΤΟ	80
ΑΝΤΟΧΗ	79
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	80
ΓΕΝΙΚΑ	83

RVF HONDA



ΤΙΤΛΟΣ	RVF HONDA
HOUSE	Microprose
FORMAT	Amiga, PC, ST
ΤΙΜΗ	3.900
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	Delta Computers

Είστε και ο πρώτος! Απλός δεν υπάρχει μηχανή που να μην τη "ξέρετε", δεν εχει βγεί ακόμα το racing game που θα σας ταπεινώσει. Αν λοιπόν ψάχνετε για ακόμα μια πρόκληση, ετοιμαστείτε για το RVF HONDA. Καθισμένος πάνω στη σέλα μιάς πανίσχυρης RVF750 θα μεταφερθείτε στο μαγικό κόσμο της Formula 1. Στόχος σας, τι άλλο απο το στέμμα του πρωταθλητή. Βάλτε λοιπόν το κράνος σας και φύγαμε!. Βρισκόμαστε κάπου στην Αγγλία, στο φιλικό σιρκουί του Tetburg. Είστε ενα καινούργιος οδηγός του τοπικού πρωταθλήματος και τολμηρός, καθώς είστε, μετά την εισαγωγή του ονοματός σας, διαλέξατε την επιλογή race. Κάπου εδω θα μπορούσα να είχα τελειώσει τη περιγραφή του RVF HONDA και κυρίως εαν ήταν όπως τα συνηθισμένα racing games. Ομως δεν είναι! Βέβαια τίποτα δεν σας εμποδίζει να παίξετε οπως θέλετε αλλά δεν πρόκειται να πάτε μακριά! Το παιχνίδι ειναι αρκετά ρεαλιστικό και προσεγμένο που να απαιτεί απο σας να σκέφτεστε και να ενεργείτε σαν πραγματικός αναβάτης. Αυτή τη φορά, άλλωστε έχουμε formula 1 και οχι τουρισμό σε εξωτικά μέρη. Ετσι προτού ξεκινήσετε τον αγώνα σε οποιοδήποτε σιρκουί, θα αναγκαστείτε εκ'των πραγμάτων να περάσετε αρκετή ώρα σε practise mode. Μετά απο πολλούς δοκιμαστικούς γύρους και αγώνες τότε μόνο θα έχετε κάποια ελπίδα για πρόκριση. Και επειδή αυτά ίσως ακούγονται υπερβολικά απλώς διαβάστε μερικά απο τα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού:



24 διαφορετικά σιρκουί με ανάλογης δυσκολίας οδηγούς, τα γνωστά εμπόδια:λακούβες, λάδια, βλάβες, κακές καιρικές συνθήκες κ.τ.λ. Ανέλπιστος ίσως σύμμαχος το πολύ καλό manual που περιγράφει όλα τα σιρκουί και τις ιδιοτροπίες τους, ενώ παρέχει και αρκετές τεχνικές οδήγησης.

Τα γραφικά του παιχνιδιού αν και απλά ειναι αρκετά ρεαλιστικά και σε αυτα τα μικρά, σχετικά, sprites έχουν δώσει αρκετές λεπτομέρειες οπως για παράδειγμα: στην ευθεία, ο αναβάτης βάζει το κεφάλι του μέσα στο φαίρινγκ, οταν κατεβάζετε ταχύτητα θα διαπιστώσετε οτι κουνάει το αριστερό του πόδι προς τα κάτω και ενα άλλο κουφό(!) εαν σταματήσετε στη μέση της διαδρομής χώρις κάποιο σημαντικό λόγο, θα κατεβεί απο την μηχανή του, ο αναβάτης, και θα τη γκαζώνει για να διαπιστώσει οτι δεν έχει τίποτα !.Επίσης μην παραξενευτείτε εάν αναφωνήσετε τι ταχύτητα! τι ομαλό scrol-ling! Το παιχνίδι έχει θαυμάσια κίνηση. Τόσο ο αναβάτης μας όσο και η "παρέα" του, κινούνται ομαλότατα και εντελώς φυσικά. Και σαν να μην έφταναν όλα αυτά, έχουμε και τα πολύ καλά στερεοφωνικά εφέ που δένουν απόλυτα με τη δράση.

Εδω αξίζει να πούμε ότι ο ήχος της μηχανής ειναι digitized και ειναι παρμένος απο μια αληθινή RVF HONDA! Ετσι μην ανησυχείτε αν έσπασε το κοντέρ ή το στροφόμετρο, ο ήχος και η παρατηριτικοτητά σας ειναι ικανά να σας οδηγήσουν στην επιτυχία (ή τουλάχιστον στα pits).

Θα ήθελα να αναφερθώ, τελειώνοντας, στην επιλογή datalink. Χάρις σ'αυτήν μπορείτε να συνδεθείτε με τον υπολογιστή του φίλου σας για μια μονομαχία μέχρι θανάτου !

Γενικώς ενα αρκετά καλό παιχνίδι που αξίζει οπωσδήποτε μια δικια σας καλή ματιά.

ΓΡΑΦΙΚΑ	78
ΚΙΝΗΣΗ	87
ΗΧΟΣ	85
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΠΛΟΚΗ	70
ΠΑΚΕΤΟ	80
ΑΝΤΟΧΗ	82
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	85
ΓΕΝΙΚΑ	83

FIRE AND BRINGSTONE

ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΚΙΝΗΣΗ	87
ΗΧΟΣ	86
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΠΛΟΚΗ	86
ΠΑΚΕΤΟ	90
ΑΝΤΟΧΗ	93
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	-
ΓΕΝΙΚΑ	**91**

Σ' αυτό το παιχνίδι παίρνετε τον ρόλο του Thor, του δυνατού θεού της Σκανδιναβικής μυθολογίας, και πρέπει να νικήσετε την επίσης θεά Hel η οποία θέλει να φέρει την καταστροφή και την κόλαση στον πάνω κόσμο.

Ενα μεγάλο και επικίνδυνο ταξίδι στα σκοτεινά βασίλεια όπου κυβερνά η Hel ξετυλίγεται μπροστά σας. Μοχθηρά όντα θα σταλούν εναντιά σας, για να σας καθυστερήσουν και να σας σκοτώσουν. Πολλές παγίδες και σκοτεινά πηγάδια καραδοκούν ένα λάθος σας.

Η επιτυχία της αποστολής σας σημαίνει ελευθερία.

Το αποτέλεσμα της αποτυχίας είναι θάνατος.

ΤΙΤΛΟΣ	FIRE & BRINGSTONE
HOUSE	MICROSTYLE
FORMAT	AMIGA, ATARI, ST
ΤΙΜΗ	2500
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTERS





Με μια πολύ ωραία εισαγωγική οθόνη ξεκινάει το παιχνίδι: ο Thor (ένα σχετικά μικρό καλοσχεδιασμένο sprite όμοιο με Βίκινγκ) βγαίνει από το σπίτι του και ξεκινάει τον δύσκολο αγώνα του ενάντια στις σκοτεινές δυνάμεις. Ομως μια στιγμή, αυτό το σκηνικό και τα όντα κάτι μου θυμίζει: ναι,η ομοιότητα του παιχνιδιού, οπτικά αλλά ευτυχώς και στο gameplay, με το πολύ πετυχημένο Ghosts and Goblins, γίνεται αμέσως φανερή. Ο Thor πρέπει να επισκευτεί τους εννιά κόσμους του Norsemen που χωρίζονται σε τρία επίπεδα: Εσείς ξεκινάτε από το επίπεδο των θεών και πρέπει να κατεβείτε από τη γή μέχρι τα βάθη της κόλασης. Τα όπλα που έχετε στη διάθεσή σας ποικίλουν και είναι κατ'αρχήν μπάλλες φωτιάς και τσεκούρια που εκτοξεύετε εναντίον των εχθρών σας. Οι βολές που έχετε στη διάθεσή σας είναι απεριόριστες, γι'αυτό μην τσιγγουνεύεστε όταν βλέπετε αντίπαλα sprites.

Ομως δεν είναι μόνο αυτά τα όπλα σας, γιατί bonus όπλα, ξεχασμένα ή επίτηδες αφημένα από άλλους θεούς στο δρόμο σας για να σας βοηθήσουν, θα βρίσκετε συχνά. Στην κατοχή σας μπορείτε να έχετε ταυτόχρονα δύο μόνο όπλα και με το πάτημα ενός κουμπιού μπορείτε να διαλέγετε πιο θα χρησιμοποιήσετε, αφού το καθένα είναι αποτελεσματικότερο ανάλογα με τη θέση και το στόχο σας. Και η μαγεία; Ναι, υπάρχουν κάποια μαγικά φίλτρα που είτε τα βρίσκετε σκόρπια, ή στα καζάνια των μαγισσών, είτε πρέπει να χτυπήσετε ορισμένα -φιλικά και μη- όντα για να τα πάρετε. Τα φίλτρα είναι τεσσάρων ειδών: Το μπλέ δημιουργεί μια γέφυρα πάνω από συγκεκριμμένα εμπόδια (είναι πολύ βολικό το ότι το ίδιο το πρόγραμμα βάζει από μόνο του τις γέφυρες στα σωστά σημεία), τα χρυσαφί φίλτρα δίνουν στον ήρωά μας μεγαλύτερο ύψος στα άλματά του, τα κόκκινα λειτουργούν σαν smart bomb ενώ τέλος τα άσπρα φίλτρα φωτίζουν τα σκοτεινά δωμάτια. Αν και είναι δυνατόν να βρείτε πολλά φίλτρα, ανάλογα με τις arcade ικανότητες σας, μπορείτε να κουβαλάτε μόνο δύο ταυτόχρονα. Κάθε φορά που θα παίρνετε ένα περισσευούμενο φίλτρο, κάποιο άλλο θα ενεργοποιείται αυτόματα. Προσέξτε λοιπόν, γιατί σε ορισμένα σημεία, δίχως τη συνδρομή της μαγείας θα χάνετε συνέχεια.

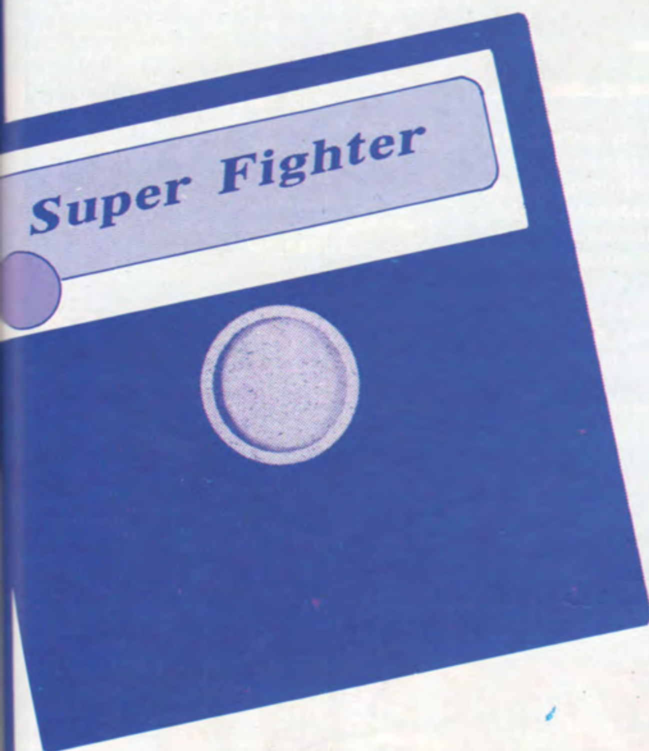
Πάνω από τριάντα (30) διαφορετικά αντίπαλα sprites θα εμφανιστούν εναντίον σας. Τα περισσότερα είναι μικρά ή σχετικά μικρά αλλά υπάρχουν και μεγαλύτερα τα οποία συνήθως φυλάνε σπηλιές ή εμφανίζονται στο τέλος των προχωρημένων επιπέδων (καλή δύναμη δηλαδή!). Εκεί που ξεχωρίζει το game είναι η ποικιλία με την οποία θέλουν να σας σκοτώσουν αυτά τα sprites: πουλιά που αφαιρούν δύναμη, μάγισσες σε σκούπες που ριχνουν βόμβες! Κόκκινοι -από το θυμό τους προφανώς- ιππότες που σας παλεύουν με γυμνά χέρια, μαγισσες που μεταμορφώνονται σε θανατηφόρα βατράχια και σας κυνηγούν, μοχθηρά φυτά σας χτυπούν με σπόρους, στοιχειωμένες ταφόπλακες, βράχια που κυλάνε καταπάνω σας, ιπτάμενοι δαίμονες, φαντάσματα (ουφφ) και όσο περνάτε τα επίπεδα - ιδίως στο τέλος- μεγαλώνουν και γίνονται πιό επικίνδυνα. Διασκεδαστικά είναι μερικά ξόρκια που όταν σας χτυπήσουν σας κάνουν να τρέχετε πολύ γρήγορα ή αργά ή αντιστρέφουν τον έλεγχο του joystick. Μερικά bonus αντικείμενα που θα βοηθήσουν στην επιβίωσή σας: Βιβλία (εγώ πάντα τό'λεγα πως το διάβασμα κάνει καλό) και chalice με μαγικές δυνάμεις, σταυροί που σας προσθέτουν μια έξτρα ζωή και ρολόγια που σας κάνουν αόρατο. Σε κάθε κόσμο υπάρχουν τέσσερα (4) κομμάτια ενός κλειδιού που ανοίγει την πύλη για να προχωρήσετε παρακάτω. Τα τρία κομμάτια είναι εύκολο -ή σχεδόν εύκολο- να αποκτηθούν, αφού θα τα δείτε κάποια στιγμή. Αντίθετα το τέταρτο κομμάτι είναι κρυμμένο σε μέρος σκοτεινό και πρέπει να ψάξετε παντού για να το βρείτε.

Τα γραφικά του χαρακτηρίζονται με μία μόνο λέξη: Εντυπωσιακά! Αυτό τα λέει όλα για την εμφάνιση του παιχνιδιού στην οθόνη. Χρησιμοποιούνται τουλάχιστον 16 χρώματα ταυτόχρονα, πολύ προσεκτικά διαλεγμένα. Τα background γραφικά, με αρκετό βάθος, είναι εξαιρετικά. Τα sprites σχετικά μικρά με καλό animation δεν μαζεύονται ποτέ πολλά μαζί στην οθόνη. Ετσι η ταχύτητα του παιχνιδιού παραμένει διαρκώς σταθερή και σωστή. Το μέγεθος της οθόνης είναι μεγάλο αλλά δεν υπάρχει scrolling.

Ο ήχος όπως και η μουσική με την οποία ξεκινάει το game είναι πολύ καλός, όπως και τα ηχητικά εφφέ που θά'πρεπε να είναι περισσότερα.

Με εντυπωσιακά γραφικά, κλασικό και εθιστικό gameplay, και μπόλικη δράση, το Fire and Brimstone δεν πρέπει να λείπει από κανένα απαιτητικό gamer.

ΠΡΟΣΟΧΗ





ΑΥΤΗ Η ΔΙΣΚΕΤΑ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΣΟΥ ΧΑΡΙΣΕΙ ΑΤΕΛΕΙΩΤΕΣ ΩΡΕΣ ΕΥΧΑΡΙΣΤΗΣΗΣ

ΑΥΤΗ Η ΔΙΣΚΕΤΑ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΣΕ ΣΤΕΙΛΕΙ ΣΤΗ ΦΥΛΑΚΗ!

Αν πειρατεύεις προγράμματα παραβιάζεις τον νόμο.
Οι παραβάτες διώκονται ποινικά.



Η ΠΕΙΡΑΤΕΙΑ ΔΙΩΚΕΤΑΙ ΠΟΙΝΙΚΑ

THIS CAMPAIGN IS ORGANISED BY
ELSPA
EUROPEAN LEISURE SOFTWARE PUBLISHERS ASSOCIATION

ΕΠΙΤΡΟΠΗ ΠΡΟΣΤΑΣΙΑΣ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ
Ινστιτούτο Προώθησης Νέων Τεχνολογιών.

DAN DARE III

ΤΙΤΛΟΣ	DAN DARE III
HOUSE	VIRGIN
FORMAT	ALL FORMATS
ΤΙΜΗ	2600
TEST	AMSTRAD CPC
ΔΙΑΘΕΣΗ	ARCADE L.T.D.



Όλοι μας θα έχουμε διαβάσει κάποια περιπέτεια του πολύ γνωστού συνταγματάρχη Daniel MacGregor Dare ή ώς γνωστό DAN DARE.

Ο συνταγματάρχης DAN DARE γεννήθηκε την 5 Φεβρουάριου του 1967 στο Manchester της Αγγλίας. Σπούδασε στο Rossal, Cambridge και στο Harvard.Τα χόμπι του είναι κρίκετ, ξιφομαχία, ιππασία, ζωγραφική και μοντελισμός.

Αυτή τη φορά εμείς θα πρέπει να βοηθήσουμε τον DAN DARE να αποδράσει καταστρέφοντας τον δορυφορικό διαστημικό σταθμό, και να πάει πίσω στον τομέα αναγέννησις.

Το παιχνίδι ξεκινά με μιά εικόνα παρμένη από μια μάχη του DAN DARE. Στην συνέχεια μας εμφανίζεται ένα μενού που μας ζητά να επιλέξουμε αν θα χρησιμοποιήσουμε Joystick ή πλήκτρα. Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι πάρα πολύ καλός και εύκολος.Μπορείς κάθε στιγμή να χρησιμοποιήσεις κάποιο άλλο όπλο που έχεις. Το κυριότερο προτέρημά του είναι το καταπληκτικό scrolling που διαθέτει.

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι αρκετά καλά με πολύ πλούσιους χρωματισμούς, και ωραίους συνδιασμούς αποχρώσεων, που ανταποκρίνονται πολύ καλά στην εποχή και στην γενική ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Ο ήχος είναι απλός και αρκετά συμπαθητικός. Το παιχνίδι είναι πλούσιο σε ηχητικά εφέ, αλλά αντίθετα πολύ φτωχό σε μουσική.

Το παιχνίδι περιλαμβάνει πάρα πολλές πίστες με πλούσιο μαχητικό ενδιαφέρον.Κάθε οθόνη έχει πολλούς εχθρούς που επιζητούν από το πρώτο κιόλας βήμα σου, να σε εξοντώσουν.

Το παιχνίδι σου δίνει την δυνατότητα να αγοράσεις διάφορα όπλα ακόμα και μια έξτρα ζωή. Τα όπλα που μπορείς να χρησιμοποιήσεις είναι πολλά όπως PLASMA RIFLE, BOUNCE BOMB, MUKE ENEMYS. Τη θέα των όπλων μπορείς να την βλέπεις κάθε στιγμή στο πάνω αριστερό παράθυρο, ενώ το πόσες ζωές έχεις ακόμα στο πάνω δεξιά παράθυρο, το σύνολο ζωών που έχεις είναι 4 και κάθε φορά που χάνεις αντικαθιστούνται με ένα Χ. Στην δεξιά πλευρά της οθόνης έχουμε και μιά φωτεινή κόκκινη μπάρα πού όταν φτάσει στο τέλος τότε χάνουμε και μια ζωή. Το παιχνίδι είναι αρκετά δύσκολο για τον έξης λόγο, στο τέλος κάθε πίστας θα πρέπει να πέρασετε μέσω ενός μηχανηματός να κάνετε ένα γαλαξιακό ταξίδι μέσα απο κάποια πλαίσια, τα οποία περιφέρονται στην οθονη, έμεις με την βοήθεια του joystick ή των πλήκτρων θα πρέπει να κάνουμε αυτό το σύντομο ταξίδι χωρίς να ακουμπάμε στα τοιχώματα των πλαισίων, γιατί κάθε φορά που ακουμπάμε πάνω σε αυτά χάνουμε ενέργεια ζωής. Η γενική εντύπωση του παιχνιδιού είναι αρκετά καλή και σε αυτό έχει παίξει κάποιο ρόλο και το πακέτο του παιχνιδιού που θα έλεγα άνετα ότι είναι αρκετά προσεγμένο.

Αν θα θέλατε να γίνεται για λίγες ώρες η ψυχή και το σώμα ενός ήρωα των κόμικς τότε σίγουρα θα πρέπει να δείτε το DAN DARE III.

ΓΡΑΦΙΚΑ	80
ΚΙΝΗΣΗ	80
ΗΧΟΣ	75
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	80
ΠΛΟΚΗ	60
ΠΑΚΕΤΟ	85
ΑΝΤΟΧΗ	70
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	80
ΓΕΝΙΚΑ	75

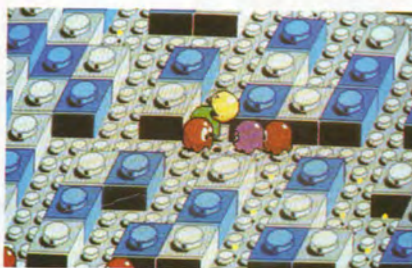
PACMANIA

ΤΙΤΛΟΣ	PAC MANIA
HOUSE	GRANDSLAM
FORMAT	ARCHIMEDES
ΤΙΜΗ	4000
TEST	ARCHIMEDES
ΔΙΑΘΕΣΗ	Delta Computers

PAC MAN ένα διαχρονικό παιχνίδι σε νέα έκδοση. Ποιό είναι το πιο απλό και πιό διαδεδομένο παιχνίδι στον κόσμο; Είναι το παιχνίδι που έχουμε παίξει σύγουρα όλοι μικροί και μεγάλοι, ποιό άλλο από το διασημότατο PAC MAN.

Ετσι παρουσιάζεται ξανά ανανεωμένο, με καινούργια μορφή χωρίς να χάσει τα βασικά παραδοσιακά του στοιχεία. Η καινούργια του ονομασία είναι PAC MANIA.

Το PAC MANIA είναι η καινούργια τρισδιάστατη έκδοση του γνωστού μας PAC MAN. Καινοτομίες πολλές σε σχέση με το παραδοσιακό. Τώρα όλες οι πίστες είναι τρισδιάστατες το PAC MAN μπορεί να κάνει άλματα και να πέρνει δυναμοτικά χαπάκια. Το control του παιχνιδιού είναι απλό αλλά όχι και τόσο καλό. Το pac man δεν ανταποκρίνεται πλήρως στις εντολές μας. Και αυτό μαζί με την μικρή ταχύτητα του μπορούμε να πούμε ότι είναι και τα μόνα μειονεκτήματα του PAC MANIA. Στο παιχνίδι έχουν προστεθεί ακόμα δύο φαντασματάκια η Sue και ο Funky, αλλα έχουν αυξηθεί τα power pills και το μέγεθος της κάθε πίστας. Ακόμα υπάρχει το πράσινο και το κόκκινο χάπι που βγαίνουν τυχαία μόνα τους, στο κέντρο της πίστας. Το πότε υπάρχει κάποιο χάπι η κάποιο φρούτο στο κέντρο του



παιχνιδιού μπορούμε εύκολα να το καταλάβουμε εάν κοιτάξουμε στην κάτω δεξιά γωνία της οθόνης μας. Εκεί εμφανίζεται εάν υπάρχει κάτι στο κέντρο της οθόνης. Προσοχή το κόκκινο και το πράσινο χάπι όπως και τα φρούτα εμφανίζονται για περιορισμένο χρονικό διάστημα. Το πράσινο χάπι μας δίνει μεγαλύτερη ταχύτητα σε σχέση με τα φαντασματάκια ενώ το κόκκινο μας δίνει διπλούς πόντους. Οι πίστες χωρίζονται σε επίπεδα δυσκολίας έτσι έχουμε την πίστα 1 που ονομάζεται BLOCK TOWN [EASY], την πίστα 2 που ονομάζεται PACMAN'S PARK [MEDIUM], την πίστα 4 που ονομάζεται SANDBOX LAND [HARD] και την πίστα 6 που ονομάζεται JUNGLY STEPS. Η κάθε μια από αυτές έχει δύο εκδόσεις. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι φανταστικά με πλούσια και πολλά χρώματα.Ο ήχος είναι καλοδουλεμένος όπως και ο σχεδιασμός της κάθε πίστας. Το Pac Man κινείται απαλά και ωραία μέσα στο χώρο όσο καμιά άλλη φορά, με εξέρεση το λίγο κακό control.

Γενικά το PAC MANIA είναι μια πολυ πετυχημένη έκδοση του κλασσικού PAC MAN με πολλές και έξυπνες καινοτομίες που σίγουρα θα το αγαπήσετε όπως και όλους τους προγόνους του.

ΓΡΑΦΙΚΑ	80
ΚΙΝΗΣΗ	78
ΗΧΟΣ	80
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	70
ΠΛΟΚΗ	70
ΠΑΚΕΤΟ	75
ΑΝΤΟΧΗ	75
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	85
ΓΕΝΙΚΑ	72

RVF

HONDA

Το καταπληκτικότερο simulation μοτοσυκλέτας ως τώρα!

* Ακριβής αναπαράσταση της RVF Honda
* Απίθανα γραφικά
* Ρεαλιστικότατος ήχος
* Ψηφιοποιημένος ήχος μηχανής
* Διάφορα επίπεδα δυσκολίας
* Διάσημες πίστες αγώνων
* Σύστημα βαθμολόγησης πρωταθλήματος
* Σειριακή σύνδεση υπολογιστών για διπλό παιχνίδι



MicrO Style

DELTA
COMPUTERS

ΣΠΑΡΤΗΣ 75 ΧΑΙΔΑΡΙ
ΤΗΛ. 5811532,5821347

C O M P I L A T I O N

ΤΙΤΛΟΣ	HEROES
HOUSE	DOMARK
FORMAT	All Formats
ΤΙΜΗ	4500
TEST	AMSTRAD 6128
	ARCADE L.T.D.

HEROES

Ωπα, τί είναι αυτό; Τρία παιχνίδια από κινηματογραφικές επιτυχίες και ένα καταπληκτικό Beat'em up σε μια μόνο συλλογή για ήρωες; Αξίζει να ρίξουμε μιαν αναλυτική ματιά.

LICENCE TO KILL



Οι έμποροι ναρκωτικών και η εκδίκηση είναι το περιεχόμενο του ομώνυμου έργου που βάζει τον Timothy Dalton πρωταγωνιστή σε μια θανάσιμη αποστολή. Στο παιχνίδι τον ρόλο του παίρνετε εσείς και πρέπει να περάσετε μέσα από 3 βασικές αποστολές που χωρίζονται σε μικρότερα μέρη το ένα συνέχεια του άλλου: Ξεκινάτε στο ελικόπτερο προσπαθώντας να διασχίσετε σώος μιαν έκταση αποφεύγοντας τα κτίρια και τις βολές των εχθρών, κυνηγώντας το τζιπ του έμπορου ναρωτικών Sanchez (τουλάχιστον έτσι λεγόταν στο έργο). Αφού πατήσετε πόδι στο χώμα περνάτε στο δεύτερο μέρος που θυμίζει έντονα Ikari Warriors -χειροκροτήστε παρακαλώ! - καθώς προσπαθήτε να προχωρήσετε σκοτώνοντας τους μπράβους. Το όπλο σας είναι ένα απλό πιστόλι που στα χέρια σας γίνεται το τέλειο φονικό όπλο.Μερικές φορές μπορείτε να μαζέψετε και κάποιους γεμιστήρες ενώ υπάρχουν και μερικά βαρέλια που ανατινάζονται όταν τα πυροβολήσετε μερικές φορές. Υστερα πρέπει καθώς κρέμεστε με ένα σχοινί από το ελικόπτερο να πέσετε ακριβώς στην ουρά του αεροπλάνου του Sanchez. Ο χρόνος περνάει και τα σύννεφα σας εμποδίζουν. Μετά σας βρίσκουμε να κολυμπάτε κυνηγημένος από τους μαφιόζους,αποφεύγοντας τα εχθρικά sprites -σφαίρες, καρχαρίες, εξωλέμβιους,βατραχανθρώπους- για να κάνετε μετά από λίγο bearfoot water ski πίσω από ένα υδροπλάνο και προσπαθείτε να μπείτε μέσα. Στο τέλος του παιχνιδιού (ναι είμαι τόοοοσο κακός που θα σας πώ το τέλος) έχουμε ένα κυνηγητό με φορτηγά ενώ ανατινάζονται οι εγκαταστάσεις του εργοστασίου ναρκωτικών. Το παιχνίδι είναι αρκετά εντυπωσιακό καθώς βλέπετε όλη τη δράση από πάνω,με λεπτά γραφικά που χρησιμοποιούν mode 1 όπως και το αντίστοιχο σκηνικό που είναι πιστό αντίγραφο της Amiga. Το μέγεθος της οθόνης είναι μάλλον μικρό αλλά τα sprites πολύ δουλεμένα και με αρκετό μέγεθος και ποσότητα.Αριστο το animation αλλά λίγο αυστηρό το collision detection. Το διαρκές ανά pixel κάθετο scrolling πολύ πετυχημένο αν και κυμματίζει αδιόρατα. Τα ηχητικά εφέ είναι καλά με μπόλικες εκρήξεις και έναν φανταστικό ήχο ελικοπτέρου ενώ και η μουσική είναι τέλεια.

Συνοψίζοντας έχουμε ένα πολύ καλό και "πλούσιο" game.

BARBARIAN

Να και η συνέχεια του θρυλικού Barbarian. Δεν είναι η πρώτη φορά που αυτό το παιχνίδι συμπεριλαμβάνεται σε μια συλλογή αλλά δεν έχει χάσει τίποτα από την λάμψη του.Εδώ μπορείτε να διαλέξετε ποιόν χαρακτήρα θα ελέγχετε ανάμεσα στον βάρβαρο με το τσεκούρι και την χμ...καλίγραμμη πριγκήπισα Marianna που χρησιμοποιεί το σπαθί.Τα επιθετικά σας χτυπήματα είναι μόνο 4 (δεν υπάρχουν διαγώνιες επιθετικές κινήσεις) ενώ μπορείτε ακόμα να τρέχετε και να πηδάτε. Ο τελικός σας σκοπός είναι να νικήσετε τον Drax που έχει κρυφτεί μετά την ήττα του στο Barbarian I (ελπίζω δηλαδή ότι τον νικήσατε, έτσι δεν είναι;). Πρέπει όμως πρώτα να περάσετε από τρία επίπεδα -The Wastelands,The Caverns,The dangeons- γεμάτα με φρικτά και επικύνδυνα όντα όπως τεράστια σαυροειδή,πρωτόγονους, πιθήκους, μεταλλαγμένες κότες! ιπτάμενους σκορπιούς, trolls, γιγάντια καβούρια,έξη είδη σε κάθε επίπεδο. Αν επιζήσετε τέλος από το Sanctum of Drax θα έρθετε αντιμέτωποι με το Living Idol τον φοβερό δαίμονα. Εχετε πέντε ζωές τις οποίες χάνετε όταν από τα αντίπαλα χτυπήματα η μπάρα ενέργειας φτάσει στο μηδέν ή πέσετε σε μια τρύπα στην γή ή σας φάει το κεφάλι εκείνος ο τεράστιος δεινόσαυρος. Κι εσείς για να νικήσετε ένα ον πρέπει να



δώσετε πολλά χτυπήματα ενώ υπάρχει η δυνατότητα να κόψετε το κεφάλι μερικών. Ακόμα στον δρόμο σας θα βρείτε κάποια αντικείμενα που θα σας βοηθήσουν όπως τσεκούρι, σφαίρα, φίλτρα, κλειδί, ασπίδα και κοσμήματα το καθένα από τα οποία έχει μια ειδική χρήση, ενώ υπάρχουν και νεκροκεφαλές τις οποίες παίρνοντας κερδίζετε μια ζωή . Τα γραφικά ιδίως στην έκδοση για CPC είναι καταπληκτικά. Γιγαντιαία έως τα μεγαλύτερα sprites που έχουν εμφανιστεί σε Amstrad εμφανίζονται ανά δύο σε μια αρκετά μεγάλη οθόνη. Το animation είναι το καλύτερο δυνατό ενώ υπάρχει και κίνηση στα background graphics -καπνός απο ηφαίστια, μαλλιά παλουκωμένων κεφαλιών που κυμματίζουν):

Τα γραφικά έχουν 16 χρώματα σε χαμηλή-ανάλυση αλλά λόγω των μεγεθών που χρησιμοποιούνται έχουμε πολύ καλή λεπτομέρεια. Το κακό είναι πως δεν έχουμε scrolling αλλά οι οθόνες αλλάζουν πολύ γρήγορα. Ο ήχος δεν περιέχει μουσική αλλά βήματα, χτυπήματα, γέλια και πολύ ωραία εφέ όταν πέφτετε στα χάσματα.



RUNNING MAN

Το δεύτερο κινηματογραφικό convertion της συλλογής έχει πρωταγωνιστή τον μεγάλ, τον ασυναγώνιστο και ανεπανάληπτο Arnold Swarcheneger! Η υπόθεση του παιχνιδιού είναι παρμένη από το αντίστοιχο έργο και είναι η εξής (σε περίληψη): είσαστε αναγκασμένοι για χάρη του θεάματος να διασχίσετε τα επίπεδα ενός άγριου μελλοντικού παιχνιδιού αντιμετωπίζοντας τους κυνηγούς σας και μερικά άγρια σκυλιά. Οι αντίπαλοί σας θέλουν να παίξουν χόκεϋ πάνω σας ή να σας κεραυνοβολήσουν με ηλεκτρισμό ή να σας κάψουν και άλλα τέτοια ευχάριστα! Υπάρχουν ακόμα και χαντάκια όπου χάνετε μια ζωή αν πέσετε μέσα. Διαφορετικά η ζωή σας εξαρτάται από την μπάρα ενέργειας (όπως και των αντιπάλων σας). Για όπλα έχετε τις γροθιές και κλωτσιές σας ενώ μπορείτε και να τρέχετε. Εκεί που το παιχνίδι υστερεί και κάνει τα πράγματα δύσκολα χωρίς λόγο είναι στον χειρισμό. Αν και κάπως πιο σωστός απ' ότι στις 16-bit εκδόσεις παραμένει παράξενος και πρέπει να υπολογίζετε τις κινήσεις σας με προσοχή ιδίως όταν βρίσκεστε πάνω σε παγωμένες επιφάνειες ή προσπαθείτε να ανέβετε υπερυψωμένες πλατφόρμες. Στο δρόμο σας δεν θα βρείτε όπλα για να σας βοηθήσουν αλλά αντικείμενα που θα αποκαταστήσουν την ενέργειά σας. Μόλις νικήσετε έναν αντίπαλο σας δίνεται το δικαίωμα να δοκιμάσετε τις δυνατότητές σας στην αποκωδικοποίηση με ένα περίεργο σύστημα όπου πρέπει να φέρετε το αριστερό panel συμβόλων να έχει τις ίδιες ακριβώς θέσεις με το δεξιό πρώτυπο. Τα σύμβολα αλλάζουν θέσεις ανά δύο και είναι πραγματικά πολύ έξυπνο και δύσκολο ταυτόχρονα ιδίως με τον περιορισμένο χρόνο που έχετε στην διάθεσή σας. Τα γραφικά είναι καλά,όχι ιδιαίτερα πολύχρωμα αλλά τα sprites είναι κάπως πολύχρωμα με μέτρια κίνηση.Λείπει φυσικά η φανταστική εισαγωγή της Amiga αλλά το δύο επιπέδων scrolling που κινεί πολύ μεγάλα τμήματα οθόνης είναι εξαιρετικό. Ο ήχος είναι μέτριος χωρίς κανένα ξεχωριστό ενδιαφέρον.



Το τελικό αποτέλεσμα είναι ένα συμπαθητικό παιχνίδι που χάνει από τον κακό χειρισμό.

STAR WARS

Τι να πει κανείς γι'αυτό το κλασικό κινηματογραφικό έργο; Οτι το έχει δει πάνω από τριάντα φορές ή ότι αρκετοί ζουν και αναπνέουν με την φωνή του Vader! Ενα πράγμα θα σας πω εγώ, ότι το παιχνίδι κάθε άλλο παρά κλασικό είναι. Είναι ένα απλό και από τα πρώτα τόσο γρήγορα vectored games. Κατα τ'άλλα η υπόθεση του παιχνιδιού ξεκινάει από το τέλος της ταινίας όπου εσείς ως Skaywalker κάνετε μιαν απελπισμένη προσπάθεια να καταστρέψετε το Αστρο του Θανάτου. Πρέπει πρώτα να αντιμετωπίσετε τα εχθρικά μαχητικά που εξαπολύουν βολές εναντίον σας. Εχετε μιαν ασπίδα προστασίας που μειώνεται μετά από κάθε χτύπημα που δέχεστε. Οι βολές φαίνονται απο μακριά καθώς μεγενθύνονται και μπορείτε να τις χτυπήσετε πράγμα που αποτελεί και το μόνο τρόπο για να γλυτώσετε το Game over. Μπορείτε ακόμα να πετύχετε τα εχθρικά διαστημόπλοια που διαλύονται, εκτός από ένα μικρότερο (έχει πιο κλειστά φτερά) που ανήκει στον Vader και χάνετε από την οθόνη για λίγο όταν χτυπηθεί. Αφού περάσετε αυτούς τους κινδύνους, πετάτε στην επιφάνεια του Death Star και επιτίθεστε στους πύργους χτυπώντας το πάνω μέρος τους απ'όπου σας πυροβολούν ενώ την ίδια στιγμή προσέξτε μην πέσετε πάνω τους. Αν ζείτε ακόμα θα κάνετε μια βουτιά στους στενούς διαδρόμους όπου αποφεύγοντας τις ακτίνες και τα ενεργιακά πεδία θα φτάσετε στο μόνο τρωτό άνοιγμα του σταθμού. Υπολογίζοντας σωστά και γρήγορα εκτοξεύετε την καταστροφική πρωτονική τορπίλλη και βλέπετε το Αστρο του Θανάτου να διαλύεται. Τα όπλα που έχετε είναι μόνον δύο συγκλίνουσες ακτίνες laser αλλά την δουλειά τους την κάνουν καλά. Το mask της οθόνης είναι αρκετά μεγάλο και όλα τα γραφικά vector αλλά όχι filled, με καλή μεγένθυνση ενώ η απόκριση στον χειρισμό είναι πολύ γρήγορη και ακριβής. Τα χρώματα είναι λίγα τα sprites καλοφτιαγμένα αλλά η τελική έκρηξη απογοητευτική. Ο ήχος είναι διαστημικός μέ μπόλικα εφέ και την original βραβευμένη με όσκαρ - μπράβο Johny αγόρι μου - μουσική του έργου στην εισαγωγή. Εχουμε λοιπόν ένα γρήγορο χωρίς ιδιαίτερη ποικιλία game που οι cult fans του έργου δεν πρέπει να χάσουν με τίποτα.



ΓΕΝΙΚΑ

Αξιολογώντας την συλλογή βλέπουμε ότι είναι μία από τις καλύτερες -αν όχι η καλύτερη- που έχουν κυκλοφορήσει μέχρι στιγμής και αξίζει πραγματικά να την αποκτήσετε. Διατηρούμε όμως κάποιες επιφυλάξεις για την εμπορική της επιτυχία καθώς τα παιχνίδια που περιέχει αν και δεν είναι παλιά έχουν πουλήσει ήδη πολύ.

HEROES

	LICENCE TO KILL	BARBARIAN II	RUNNINGK MAN	STAR WARS
ΓΡΑΦΙΚΑ	90	97	84	79
ΚΙΝΗΣΗ	87	95	86	85
ΗΧΟΣ	94	90	80	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	86	91	69	92
ΠΛΟΚΗ	93	95	83	79
ΠΑΚΕΤΟ	89	89	89	89
ΑΝΤΟΧΗ	91	95	83	86
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	95	95	95	95
ΓΕΝΙΚΑ	**90**	**94**	**80**	**82**

THE HOUSE MIX

Οι συνηθισμένες συλλογές έχουν 4 παιχνίδια. Το House mix έχει 6 διαφορετικά μεταξύ τους games που μπορούν να ικανοποιήσουν όλα τα γούστα. Ας τα δούμε αναλυτικά:

ARTURA

Είσαστε ο Artura ο γιός του Pendragon. Σκοπός σας είναι να ενώσετε τα βασίλεια του Albion κάτω από τις διαταγές σας και να διώξετε τους εισβολείς. Για να το πετύχετε αυτό θα χρειαστεί να ανακαλύψετε τους ιερούς θυσαυρούς του Albion. Αλλά για να πάρετε τους θυσαυρούς πρέπει πρώτα να μάθετε πού βρίσκονται κι αυτό το ξέρει μόνο ο Merdyn ο οποίος έχει πέσει θύμα του... καλά μην το ψάχνετε το παιχνίδι έχει μια τεράστια υπόθεση, λίγο κλεμμένη από το Camelot, αλλά κατά τ'άλλα... ξέρετε την παροιμία που λέει όπου λαλούν πολλά κοκκόρια; Το Artura είναι ένα arcade adventure που δεν τα καταφέρνει ούτε στον τομέα της δράσης ούτε της περιπέτειας, όπου ελέγχετε τον χαρακτήρα σας μέσα σε ένα κάστρο μπαίνοντας και βγαίνοντας από πόρτες σε μυστικά δωμάτια πολεμώντας τους



αντίπαλους βάρβαρους, αετούς και άλλα περίεργα όντα. Οπλο σας είναι ένα τσεκούρι που το εκτοξεύετε ενάντια στους εχθρούς που ξεφυτρώνουν αριστερά και δεξιά από τις άκρες της οθόνης διαρκώς. Τα γραφικά χαρακτηρίζονται μάλλον "μίζερα" και ενώ έχουν αρκετά καλό σχεδιασμό έχουν λίγα frames κίνησης και το αποτέλεσμα θυμίζει πρωταγωνιστές θεάτρου σκιών. Scrolling δεν υπάρχει και ο ήχος είναι πολύ λίγος. Το τελικό αποτέλεσμα είναι πολύ χειρότερο από ό,τι περιμέναμε.

MOTOR MESSACRE

Παγιδευμένος μέσα σε τρείς πόλεις πρέπει να βγείτε και να νικήσετε τον μεγάλο κακό. Ομως το βασικό νόημα του παιχνιδιού είναι η επιβίωση σας. Τα λεφτά σ'αυτόν τον τόπο δεν σημαίνουν τίποτα. Αλλά τα τρόφιμα μπορούν να ανταλλαχθούν με καύσιμα για το αυτοκίνητό σας, ανταλλακτικά, πυρομαχικά και όπλα. Στον δρόμο να έχετε τα μάτια σας ανοιχτά για ανοίγματα στα κτίρια, πράγμα που μπορεί να σας δώσει μερικά αγαθά και αν είσαστε τυχερός θα οδηγηθείτε στην έξοδο της πόλης. Και αν τύχει να συναντήσετε στο δρόμο σας αυτοκίνητα πέστε πάνω τους ενώ τις στρατιές των εξωγήινων μπορείτε να τις πυροβολείτε. Παρά τα αρκετά power ups το παιχνίδι έχει γραφικά περασμένων εποχών, τα sprites είναι



τετραγωνισμένα, τα υπόλοιπα γραφικά σχηματικά, το animation σχεδόν ανύπαρκτο και το scrolling καλούτσικο. Στα ίδια μέτρια επίπεδα είναι και ο ήχος, ενώ ο χειρισμός θα σας δυσκολέψει. Το παιχνίδι συνιστάται στους μανιακούς του είδους (ποιού είδους άραγε;) και σε όσους έχουν να δουν game πάνω από 5 χρόνια.

DARK FUSION

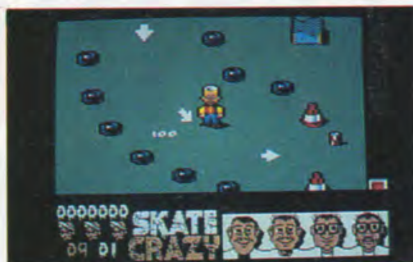


Ξεκινάμε με ένα arcade action shoot'em up όπου παίρνετε τον ρόλο του υπερασπιστή της γής ο οποίος πρέπει να νικήσει τους εξωγήινους περνώντας από τρία επίπεδα, Combat zone, Alien και Flight zone. Στο καθένα από αυτά τα επίπεδα πρέπει να φέρετε εις πέρας μία αποστολή. Οι κίνδυνοι που αντιμετωπίζετε προέρχονται από διαστημόπλοια,εξωγήινα όντα με στολές και όπλα που δεν συγχωρούν, πυροβόλα που κινούνται στο ταβάνι και μερικά μεγάλα "μητρικά" sprites. Το όπλο σας στην αρχή είναι ένα μικρό ακτινοπίστολο αλλά διάφορα bonus που εμφανίζονται στην θέση των σκοτωμένων αντιπάλων σας δίνουν μεγαλύτερο άλμα και ισχυρότερο οπλισμό. Το σενάριο αυτό του παιχνιδιού το έχουμε ξαναδεί αμέτρητες φορές και το στήσιμο στην οθόνη είναι αυτό ενός κλασικού left to right shoot'em up που δεν ξεχωρίζει ούτε για το μέγεθος της οθόνης που χρησιμοποιεί ούτε για τα γραφικά του. Με την εξαίρεση των μεγάλων κακών τα γραφικά είναι μάλλον άσχημα και δεν υπάρχουν πολλά sprites στην οθόνη. Η κίνηση είναι γενικά λίγη και το animation μέτριο. Δεν υπάρχουν back-round graphics αλλά αστέρια που κινούνται με τρεις διαφορετικές ταχύτητες δίνοντας μια καλή αίσθηση μαζί με το ομαλό scrolling. Ο ήχος κι αυτός δεν αποτελεί τίποτα το αξιόλογο συνθέτοντας ένα μέτριο αλλά ξεκούραστο παιχνίδι.

ΤΙΤΛΟΣ	THE HOUSE MIX
HOUSE	GREMLIN
FORMAT	CGA, SPEC, AMSTRAD
ΤΙΜΗ	2900
TEST	AMSTRAD 6128
ΔΙΑΘΕΣΗ	Delta Computers

SCATE CRAZY

Να και ένα πρωτότυπο παιχνίδι που ασχολείται με την αμερικάνικη τρέλλα, το scating. Ετσι ελέγχετε τον Fredy σε δύο αγωνίσματα, το πρώτο είναι το Car Park Challenge όπου διαγωνίζεστε με τους φίλους σας για το πρωτάθλημα. Κάθε επίπεδο έχει μια καθορισμένη διαδρομή που πρέπει να ακολουθήσετε η οποία σημειώνεται με λάστιχα, κουτιά, κώνους, τενεκέδες, ράμπες. Πρέπει να εντυπωσιάσετε τους κριτές που εμφανίζονται και σας βαθμολογούν κάτω δεξιά, με άλματα, ταχύτητα και φιγούρες. Προσέξτε ακόμα να μην παρακουράζεστε γιατί θα αναγκαστείτε να αποσυρθείτε πρόωρα από τον διαγωνισμό. Οι τέσσερεις ζωές σας κινδυνεύουν από τον χρόνο που κυλλάει αν τοτύχετε να ολοκληρώσετε την διαδρομή και



αν χάσετε πάνω από 5 πύλες. Οι τέσσερεις κριτές κρίνουν ο καθένας με διαφορετικά κριτήρια τις επιδόσεις σας,τα οποία κριτήρια μπορεί να είναι: καλή προσγείωση μετά το άλμα, τα bonus που μαζέψατε, αν κάνατε scating ανάποδα, πόσες φορές τρακάρατε, ποσες φιγούρες κάνατε στον αέρα, πόσο γρήγορα τρέχετε και αν επαναλαμβάνετε τις ίδιες ασκήσεις συνέχεια. Το δεύτερο μέρος του παιχνιδιού ονομάζεται Champion Challenge όπου δεν βλέπετε πλέον το παιχνίδι σε ψευδοτρισδιάστατη απεικόνιση αλλά από τα πλάγια και πρέπει να διατηρείτε την ισσοροπία σας τρέχοντας στον χώρο μιας οικοδομής ή γύρω από μιά λίμνη και περνώντας από άλλα τρία παρόμοια επίπεδα. Ο χειρισμός είναι πολύ καλός ενώ υπάρχουν αρκετές κινήσεις. Τα γραφικά είναι πολύ καλά και το game είναι αρκετά γρήγορο. Ο ήχος δεν ξεφεύγει από το μέτριο με λίγα εφέ.

Πρόκειται για ένα πολύ ενδιαφέρον simulation που διαθέτει και χιούμορ.

NIGHT RIDER

Χμ,έχουμε και flight simulation στην παρέα μας. Και αυτό είναι φυσικό αφού οι φίλοι των εξομοιωτών έχουν αυξηθεί... επικίνδυνα τελευταία! Για την ακρίβεια δεν είναι ένα αυστηρό simulation καθώς έχει περισσότερη arcade δράση και δεν υπάρχει λεπτομέρεια στην πτήση. Ο σκοπός του παιχνιδιού είναι να καταφέρετε να βυθίσετε το Bismark, το καλύτερο πλοίο των γερμανών στον Β Παγκόσμιο πόλεμο. Το αεροπλάνο σας είναι ένα Grumman με ειδικές τορπίλλες σαν εκείνες που πραγματικά βύθισαν το πλοίο. Στον αέρα πρέπει να προσέχετε τα Stukas που εμφανίζονται συχνά και



για όπλα σας έχετε τα πολυβόλα. Μπορείτε να δείτε το χώρο από 4 απόψεις, από την θέση του πιλότου με τις ανάλογες ενδείξεις (ταχύτητα αέρα,υψόμετρο, ορίζοντα, πυξίδα, brakes, τορπίλες, πυρομαχικά), του μηχανικού όπου κανονίζετε τις λειτουργίες της μηχανής πριν και κατά την διάρκεια της πτήσης, από την θέση του πολυβολητή πίσω και από έναν χάρτη όπου σημειώνεται η θέση σας. Το παιχνίδι μπορεί να μην είναι το simalator που περίμενε η ανθρωπότητα! αλλά υπάρχει μπόλικη δράση και αρκετά Stukas να καταρρίψετε. Τα γραφικά είναι καλά και -ευτυχώς χέ, χέ- όχι vector και η κίνηση των εχθρικών αεροπλάνων ομαλή με αρκετά μεγάλα sprites. Πολύ ωραία είναι και η σκηνή όπου πέφτουν χτυπημένα τα εχθρικά σκάφη. Τα χρώματα είναι δυστυχώς λίγα και ο ήχος στα συνηθισμένα επίπεδα (εφέ μηχανής, πολυβόλα, εκρήξεις). Ηθικό δίδαγμα: το F-19 δεν είναι το πρώτο flight simulation με νυχτερινές αποστολές.

TECHNOCOP

Το τελευταίο παιχνίδι της συλλογής είναι καινούργιο, πρωτότυπο και καλό. Είσαστε ένας technocop, μέλος της καλύτερης ομάδας δίωξης του εγκλήματος και πρέπει να συλλαμβάνετε τους κακοποιούς άσχετα από το κόστος (αυτό σημαίνει ότι καμιά ντουζίνα αθώοι θα την πληρώσουν). Είσαστε εξοπλισμένοι με το τελευταίας τεχνολογίας VMAX αυτοκίνητο που μπορεί να φτάσει τα 230 μίλια. Εχετε ακόμα ένα computer χειρός,έναν ισχυρό ανιχνευτή εγκληματιών(!), ένα όπλο που ρίχνει δίχτυ και ένα magnum 88. Ξεκινώντας το παιχνίδι σας βρίσκουμε στον δρόμο με το αμάξι σας να σας επιτίθενται αυτοκίνητα της οργάνωσης DOA (Death on Arrival) τα οποία και καταστρέφετε με το κανόνι σας όσο προσέχετε να μην συγκρουστείτε πάνω τους. Σε λίγο θα δεχτείτε ένα σήμα για τον κακοποιό που πρέπει να πιάσετε ή να σκοτώσετε, θα σας δωθεί ο καθορισμένος χρόνος για να φτάσετε στο άντρο του και κάτω αριστερά θα εμφανιστεί με πολύ καλά digitised γραφικά το πρόσωπο και δίπλα μερικά στοιχεία όπως ηλικία, όνομα, βάρος. Φτάνοντας στον προορισμό σας το αμάξι κόβει ταχύτητα μόνο του και παρκάρει. Το σκηνικό έχει αλλάξει τελείως. Κινείστε μέσα σε ένα κτίριο και πρέπει να ψάχνετε στους ορόφους του πηδώντας τα χάσματα, χρησιμοποιώντας τα ασανσέρ, αποφεύγοντας τους μπράβους που σας επιτίθονται με τσεκούρια, μαστίγια και πιστόλια ενώ προσέχετε τους αθώους ενοίκους.



Ακολουθώντας την διαίσθησή σας αλλά και τον 8 κατευθύνσεων δείκτη εγκληματιών βρίσκετε τον στόχο σας αλλά προσοχή,μια σφαίρα από το όπλο του αρκεί για να σας ρίξει αναίσθητους και να το σκάσει. Μετά από κάθε πετυχημένη σύλληψη σας δίνονται κάποιew bonus smart bombs και περνώντας τα επίπεδα αποκτάτε extra ταχύτητα και πυραύλους. Ταυτόχρονα αυξάνονται τα οχήματα που σας κλείνουν το δρόμο και τα κτίρια στα οποία κρύβονται οι κακοποιοί γίνονται πιο πολύπλοκα. Τα γραφικά τόσο στο έγχρωμο όσο και στο πράσινο μόνιτορ είναι πολύ καλά, με ωραία sprites και καλό background, μέσα σε μιά μικρή οθόνη. Ο ήχος είναι κι αυτός πολύ καλός με προσεγμένη εισαγωγική μουσική. Πραγματικά ένα εξαιρετικό game.

ΓΕΝΙΚΑ

Μια συλλογή που έχει σαν κύριο στοιχείο της την ποσότητα των παιχνιδιών που προσφέρει (6 games είναι μια πολύ καλή προσφορά) αλλά κυμαίνεται σε μέτρια ποιοτικά επίπεδα.

HOUSE MIX

	SKATE	ARTURA	TECHNOCOP	NIGHTRIGER	MOTOR	DARK FUSION
ΓΡΑΦΙΚΑ	89	83	93	85	59	70
ΚΙΝΗΣΗ	87	64	90	81	50	65
ΗΧΟΣ	80	69	87	83	70	70
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	92	80	90	85	69	84
ΠΛΟΚΗ	85	79	89	84	58	71
ΠΑΚΕΤΟ	78	78	78	78	78	78
ΑΝΤΟΧΗ	92	75	94	86	59	80
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	90	82	91	85	82	80
ΓΕΝΙΚΑ	**87**	**75**	**91**	**84**	**61**	**70**

TENNIS CUP

Είμαι σίγουρος ότι αρκετοί από σας έχουν ζηλέψει την δόξα του Borg και του Beker. Αλλά το tennis cup έρχεται να σας απαλλάξει από αυτό το συναίσθημα καθώς αποτελεί ένα εξαιρετικό και πρωτότυπα σχεδιασμένο τέννις simulation.

ΤΙΤΛΟΣ	TENNIS CUP
HOUSE	LORICIEL
FORMAT	CPC, AMIGA, ST
ΤΙΜΗ	
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	ARCADE L.T.D.





Το παιχνίδι δεν είναι προσεγμένο μόνο στα γραφικά ή τα εξωτερικά στοιχεία αλλά έχει πολύ καλή παρουσίαση,στήσιμο και menus. Τα options που έχετε στην διάθεσή σας είναι πραγματικά εντυπωσιακά: κατ'αρχήν μπορείτε να παίξετε εναντίον του computer μονό ή διπλό μαζί με έναν φίλο σας ή να παίξετε ενάντια στον - πρώην!- φίλο σας. Μπορείτε να κάνετε πρακτική εξάσκηση πρωτού αρχίσετε τον αγώνα όπου ένα ειδικό μηχάνημα εκτοξεύει προς το μέρος σας μπάλες και μπορείτε να το ρυθμίσετε έτσι ώστε να τις ρίχνει σε ορισμένη απόσταση για να εξασκείστε σε παιχνίδι βάσης,φιλέ κλπ. Ενα Demo σας δείχνει τις δυνατότητες του παιχνιδιού και ρυθμίζετε ακόμα την διάρκεια του αγώνα σε 1,3 ή 5 sets. Ακόμα ελέγχετε την ταχύτητα του παιχνιδιού από Low, Medium και High speed. Μπορείτε να πάρετε μέρος σε ένα από τα μεγάλα τουρνουά (Flashing Meadow, Melbourn, Roland Garros, Wimbledon) ή στο Davis Cup όπου συμμετέχετε σαν μέλος της εθνικής ομάδας ενάντια σε άλλες χώρες και τέλος υπάρχει και το πρωτάθλημα. Μετά διαλέγετε το είδος του terain πάνω στο οποίο θα αγωνιστείτε (χωμάτινο, χόρτο, κλειστό γήπεδο και πλαστικό) πράγμα που εκτός από την αλλαγή του χρώματος επιρρεάζει και τον τρόπο παιχνιδιού καθώς τα χτυπήματα γίνονται πιο δυνατά ή πιο αργά. Ολα πάντως είναι θέμα συνήθειας και προπόνησης.

Στην διάθεσή σας έχετε όλες τις κινήσεις που χρησιμοποιούνται από τους επαγγελματίες όπως λόμπες, smash, backhand και forehand χτυπήματα, passing shots, drop shots και βολέ. Πρωτού ξεκινήσετε τον αγώνα έχετε στην διάθεσή σας έναν ορισμένο αριθμό credits που τις προσθέτετε σε εκείνο το χτύπημα που θεωρείτε πως θα σας φανεί πιο χρήσιμο ενώ αντίστοιχα αφαιρείτε ποσοστά από εκείνα που νομίζετε ότι θα μείνουν αχρησιμοποίητα. Ακόμα δίνετε το όνομά και διαλέγετε την εθνικότηΐά σας ανάμεσα από 16 χώρες (η Ελλάδα δεν συμπεριλαμβάνεται δυστυχώς) και είσαστε έτοιμοι να ξεκινήσετε. Α, να μην ξεχάσουμε ότι μπορείτε να διαλέξετε τον αντίπαλό σας στα νοκ ουτ παιχνίδια ή ακόμα καλύτερα να τον δημιουργήσετε! Και αυτό σημαίνει ότι μπορείτε να δώσετε το ποσοστό ικανοτήτων του για κάθε κίνηση, το ψυχολογικό του επίπεδο και το είδος παιχνιδιού του (αν παίζει δηλαδή επιθετικά και κοντά στο φιλέ ή π ροσεκτικά και στην βάση).

Η εμφάνιση του παιχνιδιού μόλις δείτε να ξεκινάει ο αγώνας θα σας παραξενέψει και θα σας μπερδέψει για λίγη ώρα αλλά μετά θα διαπιστώσετε πόσο σωστή είναι. Η οθόνη της Amiga χωρίζεται σε δύο οριζόντια μέρη και στο κάθε ένα βλέπετε σε πρώτο πλάνο τον αντίστοιχο παίκτη και στο βάθος τον αντίπαλό του. Η κίνηση είναι ταυτόχρονη και στα δύο αυτά "παράθυρα" όπως και η μεγένθυνση της μπάλλας. Μόλις συνηθίσετε λίγο των χειρισμό των κινήσεων και το στήσιμο στην οθόνη θα ανακαλύψετε ότι πρόκειται για ένα καταπληκτικό game που διακρίνεται εκτός από το άριστο gameplay και για τα γραφικά του που είναι πολύ ρεαλιστικά στην απεικόνιση του χώρου. Τα sprites είναι πολύ λεπτομερή αν και σε μικρό μέγεθος ενώ ταυτόχρονα στην οθόνη δεν βρίσκονται πολλά -συνολικά 6 sprites- ενώ υπάρχει ακόμα κίνηση στους κριτές, τον διαιτητή και το παιδάκι που μαζεύει την μπάλλα. Εκείνο που είναι εντυπωσιακό είναι η πληρότητα του animation και η τελειότητα της αυξομείωσης του μεγέθους των sprites παρά το μεγάλο πλήθος κινήσεων που έχετε στην διάθεσή σας. Η ταχύτητα του παιχνιδιού είναι κάλι παραπάνω από ικανοποιητική και πολλά προσθέτουν στον ρεαλισμό οι ενδιάμεσες οθόνες με κίνηση.

Στον ήχο τα πράγματα είναι επίσης άριστα:η μουσική στην εισαγωγή συνδιάζεται με πολύ καλό sampled speech που δεν θα χορταίνετε. Και στο παιχνίδι ακούγονται αρκετά εφέ όπως οι φωνές των κριτών που σημειώνουν τα άουτ και τα αποτυχημένα servis.

Στο Davis cup μάλιστα παίζονται και οι εθνικοί ύμνοι των ομάδων. Ακόμα αν έχετε 1Mega μνήμη θα ακούτε τον διαιτητή που μετράει με τέλεια digitised φωνή το σκορ. Το Ϊελικό αποτέλεσμα είναι ένα γεμάτο δύναμη, ρεαλισμό και πιστότητα game που μόνο μια έκφραση μπορεί να περιγράψει: "είναι το Kick off του τέννις!

ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΚΙΝΗΣΗ	88
ΗΧΟΣ	89
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	88
ΠΛΟΚΗ	95
ΠΑΚΕΤΟ	72
ΑΝΤΟΧΗ	96
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	-
ΓΕΝΙΚΑ	91



INFOGRAMES

IMAGE BANK, Anne MARTENS

SIM CITY

AIRPORT

OPERA HOUSE

SPORTS CENTRE

SHOPPING CENTRE

HOUSING ESTATE

PUBLIC OFFICES!

INER-CITY BY-PASS

HOSPITAL

STADIUM

RIO DE JANEIRO 2019.

Ποσες φορες εχετε αγανακτησει με τα προβληματα της πολης σας; Πιστευετε πως αν σας δινοταν η ευκαιρια θα μπορουσατε να τα διορθωσετε; Το SIM CITY σας δινει την ευκαιρια!
Παρτε στα χερια σας τις τυχες των μεγαλουπολεων



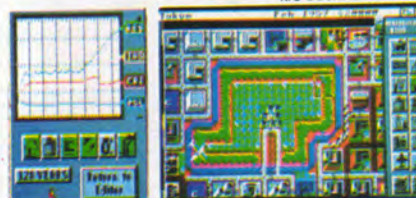
της Γης ή φτιαξτε απο την αρχη την δικη σας πολη. Γινετε δημαρχος και αρχιτεκτονας συγχρονως, στον μοναδικο εξομοιωτη πολης που υπαρχει! Δημιουργηστε σπιτια, δρομους, εργοστασια, αεροδρομια, σταδια, ακομη και πυρηνικα εργοστασια. Οργανωστε υπηρεσιες οπως αστυνομια, πυροσβεστικη. Και τοτε θα δειτε την πολη σας να αποκτα ζωη. Οι δρομοι και οι



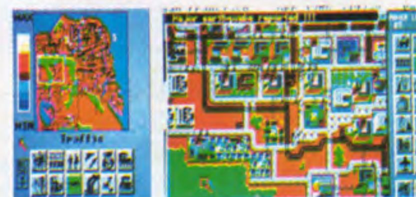
ΤΩΡΑ ΔΙΑΘΕΣΙΜΟ ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ COMPUTERS ΚΑΙ AMSTRAD 6128

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ!!





συνοικιες αποκτουν κατοικους που ζουν και ενεργουν κατω απο τους δικους σας κανονες. Στο χερι σας ειναι να κρατησετε την ισορροπια, ρυθμιζοντας τα οικονομικα και επεκτεινοντας τις δραστηριοτητες σας. Τυχαια γεγονοτα μπορουν να επηρεασουν την ευημερια της πολης. Οι καταιγιδες, οι σεισμοι και οι πυρκαγιες ειναι μερικα απο αυτα. Η βια ειναι ειναι ενα ακομη θεμα που πρεπει να αντιμετωπιστει. Ενα



τρομερο παιχνιδι με υπεροχα γραφικα, animation, ηχητικα εφε και βαθος στην υποθεση του που θα σας κρατησει για πολυ καιρο μπροστα στην οθονη του υπολογιστη σας.
Σχεδιαστε και ζηστε στην πολη των ονειρων σας!



ARCADE ΕΠΕ Ελασσόνος 3, 351 00 Λαμία
Τηλ. 0231-33390, Fax 0231-388 00

Reviews

ΤΙΤΛΟΣ	KHALAAN
HOUSE	RAINBOW ARTS
FORMAT	PC
ΤΙΜΗ	3750
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	ARCADE L.T.D.

Βρισκόμαστε σε έναν κόσμο του οποίου η ιστορία χάνετε στα βάθη του χρόνου και ο αγώνας για την εξουσία οδηγεί σε ανελέητες συγκρούσεις, εκεί που η μαγεία, τα όνειρα γίνονται πραγματικότητα και ένα ποτήρι νερό έχει μεγαλύτερη αξία από μια ανθρώπινη ζωή - όχι δεν βρισκόμαστε στην Αθήνα του 1990-, αυτός είναι ο κόσμος του Khalaan.

ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΚΙΝΗΣΗ	83
ΗΧΟΣ	84
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	80
ΠΛΟΚΗ	89
ΠΑΚΕΤΟ	87
ΑΝΤΟΧΗ	86
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	91
ΓΕΝΙΚΑ	**86**

KHALLAN

ΥΠΟΘΕΣΗ

Πρίν από πολλά χρόνια ανάμεσα στόν ποταμό Τίγρη και την έρημο Lut βρισκόταν μία πλούσια και ακμάζουσα αυτοκρατορία,το Khalaan.Την διοίκησή του την μοιράζονταν τέσσερεις ισχυροί χαλίφηδες,ο καθένας προσπαθώντας να αποκτήσει τον έλεγχο ολόκληρης της περιοχής.Μια αρχαία προφητεία προέβλεπε τον ερχομό ενός πανίσχυρου εξωτερικού εχθρού που θα ρίμαζε τη χώρα.Αυτός που θα κατόρθωνε να τον νικήσει θα υπερίσχυε όλων και θα ονομαζόταν Μέγας Χαλίφης.

Για να πάρετε εσείς αυτόν τον τίτλο πρέπει να είσαστε έτοιμοι να αντιμετωπίσετε χίλιους και έναν κινδύνους,έτσι ώστε να εκπληρώσετε πρός οφελός σας την προφητεία.Πρέπει να εξοπλίσετε τον στρατό σας,και να διαπραγματευτείτε αποδεικνύοντας τις διπλωματικές ικανότητές σας.Εμπόδιο στο δρόμο σας στέκονται οι άλλοι τρείς χαλίφηδες που ετοιμάζονται κι αυτοί για τον πόλεμο που θα ακολουθήσει.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ-ΟΘΟΝΗ

Ο χειρισμός στο game γίνετε είτε με joystick, mouse ή με τα cursor keys και οποιαδήποτε στιγμή έχετε τη δυνατότητα να αλλάξετε controls. Σε γενικές γραμμές ο χειρισμός είναι καλός αλλά η απόκριση των πλήκτρων είναι αρκετά αργή και κάποιες φορές θα δυσκολευτείτε να σημαδέψετε ακριβώς το σημείο που θέλετε -ιδίως όταν χρησιμοποιείτε πληκτρολόγιο- αφού το βελάκι σας κινείται ανά χαρακτήρα και όχι ανά pixel.

Ξεκινάτε το παιχνίδι διαλέγοντας ανάμεσα σε δύο χαλίφηδες που εμφανίζονται στην οθόνη με φόντο ένα καλοσχεδιασμένο ναό. Μπορείτε να ελέγξετε τον πλούτο του καθενός, ο οποίος μετριέται σε χρυσό, τρόφιμα και ποσότητα νερού -μην ξεχνάμε ότι βρισκόμαστε στην έρημο- ανά μήνα. Με ένα μενού παραμέτρων μπορείτε να καθορίσε τε το βαθμό δυσκολίας του παιχνιδιού(αν θα συμμαχούν μεταξύ τους οι αντίπαλοί σας, πότε θα αρχίσουν να σας επιτίθενται, πόσο θα διαρκέσει ο χρόνος του παιχνιδιού-από ένα έως είκοσι χρόνια), την ταχύτητα του game, αν θα ενημερώνεστε με μυνήματα που εμφανίζονται καθ'όλη τη διάρκεια της περιπέτειας για τις επιτυχίες των εχθρών σας και τις μάχες μεταξύ τους, αν θα διοικείτε αυτοπροσώπως τις μάχες ή θα υπολογίζει το αποτέλεσμα ο computer και ποιός θα αναλάβει την μετακίνηση των στρατευμάτων. Ανα πάσα στιγμή μπορείτε ακόμα να σώσετε και να φορτώσετε ένα παιχνίδι.

ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ

Κατ'αρχήν ένα οποιοδήποτε χαλιφάτο (πόσο μάλλον το δικό σας) πρέπει να έχει ένα ισχυρό στρατό που να εξασφαλίζει την ασφάλειά του-διαφορετικά σας βλέπω να έχετε την τύχη του Κουβέιτ!-. Το να οργανώσετε ένα στράτευμα δεν είναι μια απλή υπόθεση αφού πρέπει να υπολογίσετε πόσα από τα αποθέματά σας σε νερό και τρόφιμα θα καταναλώνει καθώς και τα χρήματα που πρέπει να ξοδεύετε για να παραμείνουν πιστοί οι άνδρες σας. Τα χρήματα τα βρίσκετε κάθε μήνα από τους φόρους που συλλέγετε (ξεζουμίζοντας τους φτωχούς για την ακρίβεια!) και στην αρχή είναι καλύτερα να έχετε ένα μικρό (το πολύ μέχρι χίλια άτομα) εξτρατευτικό σώμα, ενώ κάποια στιγμή πρέπει να αποκτήσετε άλογα και καμήλες ως μεταφορικά μέσα. Προσέξτε όμως γιατί και αυτά καταναλώνουν μεγάλες ποσότητες νερού και τροφίμων.

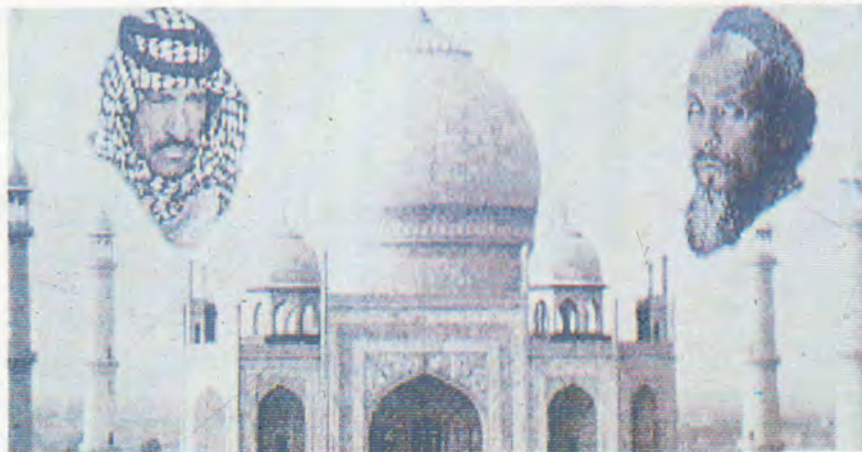
Τον στρατό σας μπορείτε ακόμα να τον διαλύσετε, να τον ανεφοδιάσετε να τον μετακινήσετε να επιτεθείτε σε έναν άλλο εχθρικό και να κάνετε μια επιδρομή σε πόλεις, όπως θα δούμε αναλυτικότερα παρακάτω. Οι εμπορικές σας δραστηριότητες συνίστανται στην δημιουργία καραβανιών, τα οποία είναι ειδικευμένα στην τροφοδοσία στρατών και φρουρίων, και στην αγορά ή πώληση φρουρίων. Κάποια δώρα στους υποψήφιους αγοραστές φέρνουν συχνά το ποθητό αποτέλεσμα.

Ομως το Khalaan είναι μια περιοχή περιτριγυ-

ρισμένη από θάλασσα, έτσι είναι απαραίτητη και η ύπαρξη ενός στόλου που να μπορεί να μεταφέρει καραβάνια και στρατό σε άλλα νησιά. Εχετε επίσης το δικαίωμα να βυθίζετε τα πλοία για να μην πέσουν στα χέρια των εχθρών σας. Μπορείτε να χρησιμοποιείτε εμπορικά (που είναι πολύ γρήγορα) ή πολεμικά πλοία (που είναι ικανά να αντέξουν και να ανταποδώσουν μια επίθεση). Τα πολεμικά πλοία είναι εξοπλισμένα με κανόνια και αν καταφέρετε να σημαδέψετε σωστά, αυξομοιώνοντας την γωνία βολής ανάλογα με την απόσταση του εχθρικού σκάφους, μπορείτε να το βυθίσετε, ή αν έχετε τοξότες πάνω στο πλοίο να σημαδέψετε με ανάλογο τρόπο και να χτυπήσετε το εχθρικό σώμα. Κάποιες ενδείξεις σας δείχνουν διαρκώς την κατάσταση του σκάφους των επιβατών καθώς και των εχθρικών δυνάμεων. Μερικές φορές διατρέχετε κίνδυνο και από την ίδια τη θάλασσα και τη δύναμη των κυμμάτων. Οταν επιτίθεστε σε ένα φρούριο στην ξηρά πρέπει κατ'αρχήν να σημαδέψετε σωστά με το τόξο σας και να νικήσετε τους σκοπούς ενώ μέσα στο φρούριο θα δώσετε σκληρές μάχες με το σπαθί σας. Με ανάλογο τρόπο θα υπερασπιστείτε ένα δικό σας φρούριο όταν δεχτείτε επίθεση.

Αρκετά όμως με τον πόλεμο. Στις αραβικές περιοχές όπου γεννήθηκε το παζάρι και άνθισε το εμπόριο υπάρχουν πολλά πράγματα να κάνει κανείς. Μπαίνοντας στην πόλη μπορείτε να αγοράσετε τρόφιμα και νερό, καθώς και να πάρει στο στρατό του μισθοφόρους για να αναπληρώσει τις τυχόν απώλειες. Δώστε προσοχή στα παζάρια που κάνετε γιατί μερικές φορές τα πράγματα είναι πιο επικίνδυνα από όσο φαίνονται. Κυκλοφορούν ακόμα στην πόλη πολλοί στρατιώτες ειδικά εκπαιδευμένοι που είναι δύσκολο να τους νικήσετε αν εμπλακείτε σε μάχη μαζί τους.

Στο χώρο της διπλωματίας και των κρατικών υποθέσεων μπορείτε να πείσετε κάποιον αντίπαλο χαλίφη να υπογράψει μια συμφωνία ειρήνης για τριάντα(30) ημέρες ή να δώσετε δώρα στο λαό σας γλυτώνοντας κατ'αυτόν τον τρόπο από ανεπιθύμητες εξεγέρσεις. Υπάρχουν και μυστικές αποστολές που μπορείτε να αναθέσετε σε έμπιστα άτομα-αφού αποφασίσετε ποιός είναι ο καταλληλότερος για την συγκεκριμένη αποστολή, έναντι αδρής αμοιβής, το ύψος της οποίας καθορίζετε ελεύθερα. Ετσι μπορείτε να διατάξετε την δολοφονία ενός αντιπάλου σας, την διαφθορά ενός ολόκληρου εχθρικού σώματος την κλοπή χρημάτων ή ενός πολύτιμου αντικειμένου και την διεξαγωγή κατασκοπείας με σκοπό να μάθετε το μέγεθος των εχθρικών δυνάμεων. Μην νομίζετε όμως ότι η μαγεία δεν έχει το μεριδιό της στην εξέλιξη της περιπέτειας: αν κατορθώσετε να πάρετε στα χέρια σας το μαγικό λυχνάρι (ξέρετε αυτό με το τζίνι) μπορείτε να του ζητήσετε να δώσει πλούτο και ευημερία σε σας και στο λαό, να σας κάνει αόρατο, ακόμα και να σας τηλεμεταφέρει σε όποιο μέρος θέλετε. Από την άλλη, αν θέλετε να δείξετε πόσο κακοί μπορείτε να γίνετε, ζητήστε από το τζίνι να ρίξει θανατηφόρες επιδημίες και καταστροφές στους εχθρούς σας. Οι ευχές σας δεν έχουν τη δύναμη να επηρεάζουν τα πράγματα στη θάλασσα.





ΓΡΑΦΙΚΑ-ΗΧΟΣ

Πολύ καλή ειναι η εισαγωγική οθόνη του παιχνιδιού με τον disgised ναό, ενώ τα υπόλοιπα γραφικά του παιχνιδιού είναι σε γενικές γραμμές μέτρια, και την περισσότερη ώρα λειτουργικά. Ξεχωρίζουν τα παλάτια και στις μάχες τα υπέροχα background graphics ενώ υπάρχει και κίνηση μεγάλων sprites στις περισσότερες μάχες. Σε μια περίπτωση μάλιστα υπάρχει και 3D κίνηση.

Τα τοπία στο παιχνίδι, στην οθόνη που βλέπετε διαρκώς μοιάζουν πολύ μεταξύ τους καθώς κοιτάτε το χώρο από πάνω και απουσιάζουν οι λεπτομέρειες που θα ξεχώριζαν τις διάφορες περιοχές μεταξύ τους. Τα χρώματα πού εμφανίζονται στην οθόνη είναι λίγα, προσεγμένα, δύσκολα όμως ξεχωρίζουν τα μικρά sprites ιδίως στο πράσινο μόνιτορ. Στην πραγματικότητα τα περισσότερα απο τα sprites είναι μικρά ενώ έχουν ανεκτό animation. Το μέγεθος της οθόνης στην οποία διεξάγεται η δράση είναι αρκετά μεγάλο χωρίς αυτό να προσθέτει ιδιαίτερα στο παιχνίδι.

Το digitized εισαγωγικό κομμάτι μουσικής στην αρχη του game είναι εξαιρετικά καλό αλλά δεν καταφέρνει να καλύψει την έλλειψη ήχων κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

ΓΕΝΙΚΑ

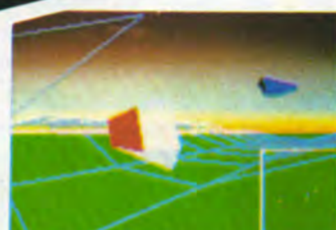
Πρόκειται για ένα arcade strategic adventure game στο οποίο μπορείτε να διαλέξετε αν θα δώσετε περισσότερη σημασία στον τομέα της στρατηγικής ή της arcade δράσης. Εκμεταλλεύεται ακόμα με επιτυχία στοιχεία από άλλα παρόμοια παιχνίδια (Jan d'Ark, Defender of the Crown) δίνοντας ένα πολύ πετυχημένο σύνολο. Η ύπαρξη της μαγείας και του θαλασσινού στοιχείου προσφέρουν ακόμα περισσότερο βάθος στην περιπέτεια. Παρ'όλα αυτά μερικά στραβοπατήματα από τεχνική άποψη δεν αποφεύχθηκαν-αναφερόμαστε κυρίως στον χειρισμό- που αν και δεν επηρεάζουν ουσιαστικά την αξία του παιχνιδιού, είναι πιθανό να σας κουράσουν στην αρχή.

THUNDERSTRIKE

Αγαπητοί φίλοι καλώς ήρθατε στο σημερινό παιχνίδι μας. Είμαι σίγουρος πως οι περισσότεροι από σας έχετε παρακολουθήσει όλα τα προηγούμενα επεισόδια του "Ground Defence Games" και ξέρετε τα πάντα για το παιχνίδι μας αλλά ας το θυμηθούμε μαζί για τους καινούριους φίλους - γειά σε όλη τη νεολαία εκεί έξω-: πιλότοι από ολόκληρο τον γαλαξία καλούνται από την Megacorp industries σε μια μάχη επιβίωσης μέσα σε ποικίλες αρένες ειδικά φτιαγμένες για τον αγώνα. Κάθε πιλότος μπορεί να διαλέξει ένα σκάφος από τους πέντε εγκεκριμένους τύπους που έχουμε για φέτος. Και καλά θα κάνουν να διαλέξουν προσεκτικά γιατί αυτό το σκάφος θα το έχουν σε ολόκληρη την διάρκεια του παιχνιδιού. Τα κριτήρια με τα οποία έχουμε επιλέξει τα πέντε μοντελάκια -Χα Χα αστειάκι- είναι: ταχύτητα, ευελιξία στις στροφές και επιτάχυνση. Αφου διαλέξετε το σκάφος σας στην οθόνη εμφανίζεται ένα πορτρέτο των διαγωνιζόμενων και ο αγώνας αρχίζει.







Σκοπός της μάχης είναι να υπερασπίσετε τις βάσεις εδάφους και ταυτόχρονα να καταστρέψετε όλα τα Drone Generators. Χάνετε το παιχνίδι και το συμβόλαιο με την Megacorp αν καταστραφούν όλες οι βάσεις σας μέσα σε έναν γύρο. Οι διαιτητές γεμίζουν την αρένα διαρκώς με Drones εξοπλισμένα με τα πιο εξελιγμένα επιθετικά οπλικά συστήματα που είναι ικανά να σας καταστρέψουν. Ομως κι εσεις φίλοι μας δεν θα καθήσετε με σταυρωμένα τα χερια, εξοντώστε τα, διαλύστε τις μηχανές που τα δημιουργούν και περάστε τα επίπεδα . Μερικές φορές όταν ανατινάζεται ένα drone αφήνει στην θέση του ένα pod που αν το μαζέψετε θα σας δώσει έξτρα οπλισμό, καύσιμα, ενίσχυση ασπίδας, επιτάχυνση και κάποια σφαίρα να περιστρέφεται προστατευτικά γύρω από το διαστημόπλοιό σας.

Όμως να μην ξεχνάμε ότι βρισκόμαστε σε τηλεοπτικό σώου που σημαίνει ότι πρέπει να παίζετε γρήγορα και αποτελεσματικά για να μην πέσει ο δείκτης θεαματικότητας της εκπομπής. Κάθε φορά που τελειώνετε ένα επίπεδο η επίδοσή σας βαθμολογείται από τους κριτές ανάλογα με την αμυντική και επιθετική ικανότητά σας και αν η απόδοσή σας κριθεί ικανοποιητική θα επισκευαστεί ανάλογα το σκάφος σας. Τα 5 επίπεπδα των 10 γύρων το καθένα δυσκολεύουν διαρκώς και ο αγώνας προβλέπετε συναρπαστικός. Διάφορες ενδείξεις στην οθόνη σημειώνουν τον αριθμό των βάσεων (ground installation) που πρέπει να υπερασπίσετε, το σκορ, τον αριθμό των generators που μένουν ακόμα να καταστραφούν, την ενέργεια της ασπίδας και το ποσοστό θεαματικότητας!"

ΤΙΤΛΟΣ	THUNDERSTRIKE
HOUSE	MILLENIUM
FORMAT	AMIGA,ST,PC
ΤΙΜΗ	3750
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTERS

Μπαίνοντας στο παιχνίδι βλέπετε αμέσως ότι πρόκειται για ένα 3D solid vector game όπου φαίνεται το πολυγωνικό σας σκάφος από πίσω -μέσα από την "κάμερα" δηλαδή- και ο χώρος της δράσης είναι πολύ μεγάλος. Μπορεί να πείτε 'Αα, πάλι μια από τα ίδια' και θα κάνετε λάθος!Το παιχνίδι είναι το πιο γρήγορο vectored game μέχρι τώρα ενώ ταυτόχρονα όλα στην οθόνη μεγενθύνονται πάρα πολύ ομαλά, τόσο μάλιστα που δεν θυμίζει PC!Ακόμα και σε μηχάνημα με λίγα Mhz δεν παρατηρείται κανένα πρόβλημα. Στην οθόνη υπάρχουν πολλά αντικείμενα που μεγενθύνονται ομαλά μέσα σε υπέροχους χρωματισμούς (το παιχνίδι βλέπετε υποστηρίζει μόνο EGA και VGA) και όλα τα sprites είναι καλοσχεδιασμένα. Η αρένα πρωτοτυπεί καθώς δεν είναι διαρκώς επίπεδη αλλά υπάρχουν λόφοι, χαντάκια, λίμνες και παγίδες. Τα sprites ξεχωρίζουν από μακριά ενώ είναι πραγματικά εντυπωσιακός ο τρόπος με τον οποίο περιστρέφεται το σκάφος, που το παρακολουθεί η κάμερα και οι βολές που εκτοξεύονται πάντα από μπροστά όποια κλίση κι αν έχει. Το ύψος στο οποίο πετάτε αυξομειώνεται ανάλογα με την κίνηση που δίνετε μέσω του mouse -που είναι προτιμότερο γι'αυτό το game- ή τα άλλα χειριστήρια και η απόκριση είναι αυτόματη.

Ο ήχος δείχνει την δύναμή του από την αρχή καθώς το ηχείο του PC παίζει την γνωστή Toccata του Μπαχ και μέσα στο παιχνίδι δεν στερείται εφέ. Το μεγάλο πλεονέκτημα του παιχνιδιού είναι η ταχύτητά του και η πρωτοφανής "ομαλή οπτική συμπεριφορά" για τα δεδομένα των PCs.

Το μόνο μειονέκτημα είναι η έλλειψη ποικιλίας που παρά την μεγάλη αρχική εθιστικότητα θα κουράσει μετά από αρκετές ώρες παιχνιδιού τον gamer και ίσως, ίσως δεν το ξαναφορτώσει για αρκετό καιρό.

ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΚΙΝΗΣΗ	92
ΗΧΟΣ	83
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	92
ΠΛΟΚΗ	87
ΠΑΚΕΤΟ	85
ΑΝΤΟΧΗ	83
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	
ΓΕΝΙΚΑ	86

SHADOW OF THE BEAST



SHADOW OF THE BEAST

Τό καλύτερο παιχνίδι της χρονιάς τώρα και για το μηχάνημά σας!

Atari ST

48 χρώματα στην οθόνη!!
11 επίπεδα scrolling!
128 διαφορετικά τέρατα!
Μεγαλύτερο sprite:220x150 pixels!
500K από τα γραφικά της Amiga!
Τεράστια περιοχή δράσης!

Amstrad.Spectrum

Απίθανα γραφικά!
Παράλληλα επίπεδα scrolling!
Η πρωτότυπη μουσική του David Whittaker!
Πληθώρα αιμοβόρων εχθρών!
Αμέτρητες οθόνες έντονης δράσης!
Ολο το σενάριο της έκδοσης για Amiga!

ΔΙΑΘΕΣΗ
DELTA
COMPUTERS
ΣΠΑΡΤΗΣ 75 ΧΑΙΔΑΡΙ
ΤΗΛ. 5811532,5821347

D. J. BOY

Το όνομα Kaneko σας λέει τίποτα; Οχι; ούτε και μένα! ή τουλάχιστον δεν μου έλεγε μέχρι πριν από λίγο καιρό. Ε, λοιπόν η Kaneko είναι μια εταιρεία κατασκευής coin'ops και το DJBoy είναι ένα από τα πιό γνωστά της παιχνίδια, (για να πω την αλήθεια δεν ξέρω άλλο)... Αν και δεν το έχω δει σε καμία αίθουσα arcade, δεν αμφιβάλω ότι η έκδοση του στην Sega MegaDrive θα είναι πιστή μεταφορά του πρωτότυπου. Ας δούμε το παιχνίδι όμως από κοντά. Πρώτα απ'όλα ο τίτλος δεν έχει καμία σχέση μιάς και δεν υπάρχουν DJs στο παιχνίδι. Το DJ Boy είναι ένα beat'em up με κλασική υπόθεση: οι Κακοί έχουν απαγάγει μία ξανθιά χαζοχαρούμενη κοπελίτσα και εσείς πρέπει σαν κορόιδο να την σώσετε αντιμετωπίζοντας μιά ολόκληρη συμμορία με μοναδικό αντάλαγμα στο τέλος ένα φιλάκι ή κάτι τέτοιο... Το διαφορετικό σε σχέση με τα άλλα παιχνίδια του είδους είναι ότι εσείς όπως και οι αντίπαλοί σας φοράτε roller skates ή κατά την ελληνικήν πατίνια. Ετσι η συμπεριφορά των sprites στον δρόμο είναι πιό "ρευστή". Ο ηρωάς σας μπορεί να κινηθεί προς όλες τις κατευθύνσεις, να πηδήξει στον αέρα και να χτυπήσει τους αντιπάλους με μπουνιές και κλωτσιές. Οι πίστες έχουν σαν background τους δρόμους μιάς πόλης που συχνά έχουν εμπόδια όπως πίσσα, πινακίδες κτλ. Οι τύποι των εχθρών που θα αντιμετωπίσετε είναι έξι και σας επιτήθονται σε διάφορους συνδιασμούς, μία καστανομάλα κοπελίτσα που θα σας κάνει να χορέψετε με τους δυναμίτες που πετάει, ένας χοντρός που αν σας πλησιάσει πολύ τότε μπορεί να σας χτυπήσει με την κοιλιά του!, ένας κοντούλης με κοστούμι και παπιγιόν (όχι γραβάτα), ένας μαύρος και τέλος δύο αλήτες ντυμένους στα πράσινα. Φυσικά κατά την διάρκεια του παιχνιδιού θα μπορέσετε να μπείτε σε ένα μαγαζί και να αγοράσετε απαραίτητα όπλα και ενέργεια για να συνεχίσετε, και ακόμα φυσικότερα στο τέλος κάθε πίστας θα αντιμετωπίσετε έναν Αρχικακό όπως έναν κλόουν! ή για παράδειγμα στο τέλος της πρώτης πίστας θα αντιμετωπίσετε μία τεράστια μαύρη κυρία που θα προσπαθήσει να σας βγάλει εκτός μάχης με... χμ! πως να το πω; ε,... "κλαρινιές" χωρίς το "ρι"! Η ενέργειά σας απεικονίζεται κάτω από την οθόνη μέ μία μπάρα που όποτε σας χτυπήσουν οι αντίπαλοι μειώνεται ανάλογα με το χτύπημα. Για να αγοράσετε τα διάφορα έξτρα από το μαγαζί πρέπει να έχετε λεφτά και τα λεφτά τα βρίσκετε χτυπώντας τους αντιπάλους οπότε αφήνουν κέρματα τα οποία μαζεύετε. Οσο για τα γραφικά και την κίνηση όπως πάντα βρίσκονται σε επίπεδο coin'op και υπάρχουν πολλά μουσικά θέματα έτσι ώστε η μουσική να μην γίνετε μονότονη.

Τελειώνοντας μπορούμε να πούμε ότι το DJBoy είναι ένα πολύ καλό και χαρούμενο beat'em up

ΤΙΤΛΟΣ	DJBoy
HOUSE	SEGA
FORMAT	MEGA DRIVE CARTIDGE
ΤΙΜΗ	10000
TEST	SEGA MEGA DRIVE
ΔΙΑΘΕΣΗ	ATHENS CLUB



ΓΡΑΦΙΚΑ	91
ΚΙΝΗΣΗ	93
ΗΧΟΣ	85
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΠΛΟΚΗ	69
ΠΑΚΕΤΟ	70
ΑΝΤΟΧΗ	85
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	40
ΓΕΝΙΚΑ	89

ASSAULT SUIT LEYNOS

Το παρακάτω παιχνίδι είναι ολοκαίνουργιο και μας έρχεται από μία εταιρεία που λέγεται... εεε... You-inc, You-ing, Masiya, Mnsnyn ή τέλος πάντων κάπως έτσι, (γιαπωνέζικα manual βλέπετε...). Είναι ένα φανταστικό shoot'em up πάνω σε ένα θέμα που ίσως να σας είναι γνωστό. Κάπου όχι και πάρα πολύ μακριά στο μέλλον η Γη δέχεται επίθεση από -τί άλλο- εξωγήϊνους και φυσικά πρέπει να την υπερασπιστείτε. Φυσικά η τεχνολογία αν και έχει γνωστά στοιχεία, πυροβόλα όπλα κτλ, βρίσκεται σε άλλα επίπεδα. Ετσι εσείς ελέγχετε ένα ρομπότ που μοιάζει με διαστημόπλοιο που μοιάζει με ρομπότ!! Αυτό το "σκάφος" θα καταλάβετε καλύτερα πως είναι και συμπεριφέρεται αν είχατε δεί στο παρελθόν μία σειρά κινουμένων σχεδίων με Robotech στην τηλεόραση ή είχατε παίξει το παιχνίδι Battletech. Το όλο παιχνίδι είναι μία μεγάλη ιστορία με κάθε πίστα να αποτελεί και ένα μέρος της. Ετσι στην πρώτη πίστα η βάση σας δέχεται επίθεση και πρέπει να καταστρέψετε ένα τεράστιο εχθρικό σκάφος πριν φτάσει στη βάση, στη δεύτερη πίστα πρέπει να μπείτε σε ένα δικό σας σκάφος για να το σκάσετε, στην τρίτη να καταστρέψετε άλλο ένα εχθρικό σκάφος και πάει λέγοντας, μέχρι στο τέλος που πρέπει να εισβάλετε στην εχθρική βάση. Θα σταθώ σε μερικά σημεία που κάνουν το παιχνίδι να ξεχωρίζει από τα άλλα του είδους: Υπάρχουν και άλλα ρομπότ-σκάφη που βρίσκονται στην ίδια πλευρά με σας και συχνά πρέπει να τα προστατέψετε. Ετσι τα βλέπετε στην οθόνη να μάχονται με τους αντίπαλους και συχνά να καταστρέφονται. Αυτό σημαίνει "φάσεις" όπως να είστε έτοιμος να καταστραφήτε και ένας σύμμαχός σας να καταστρέφει τον εχθρό μόλις πριν σας ανατινάξει! και αμέσως μετά να τον ανατινάζει ένας άλλος εχθρός και εσείς γεμάτος οργή να τον κυνηγάτε για να τον σκοτώσετε!, ούτε ταινία νά ήταν. Τα όπλα, πολλά στο παιχνίδι και το καθένα είναι χρήσιμο στους κατάλληλους εχθρούς που είναι πολλών τύπων όπως και οι σύμμαχοί σας. Τα γραφικά είναι πάρα πολύ καλά και προσεγμένα σε λεπτομέρειες (εξατμίσεις, πυροβολισμοί, συννεφάκια σκόνης στην προσγείωση κτλ), η κίνηση στο γνωστά επίπεδο και ο ήχος και τα μουσικά θέματα τα καλύτερα που έχω ακούσει μέχρι στιγμής σε Sega.

Τελειώνοντας μπορώ να πω ότι το A.S.L είναι το πιό ενδιαφέρων shoot'em up που έχω δει στην Sega Mega Drive και ότι μόλις ξεπεράσετε την επιφανειακή δυσκολία του, τότε έχει πολλά να σας προσφέρει.



ΤΙΤΛΟΣ	ASSAULT SUIT LEYNOS
HOUSE	SEGA
FORMAT	MEGA DRIVE CARTIDGE
ΤΙΜΗ	10000
TEST	SEGA MEGA DRIVE
ΔΙΑΘΕΣΗ	ATHENS CLUB

ΓΡΑΦΙΚΑ	93
ΚΙΝΗΣΗ	99
ΗΧΟΣ	97
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΠΛΟΚΗ	76
ΠΑΚΕΤΟ	70
ΑΝΤΟΧΗ	87
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	50
ΓΕΝΙΚΑ	92



F-19 STEALTH FIGHTER

ΤΙΤΛΟΣ	F-19 STEALTH FIGHTER
HOUSE	MICROPROSE
FORMAT	PC, ATARI, ST, AMIGA
ΤΙΜΗ	5600
TEST	ATARI ST
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTERS



ΓΡΑΦΙΚΑ	91
ΚΙΝΗΣΗ	90
ΗΧΟΣ	84
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΠΛΟΚΗ	87
ΠΑΚΕΤΟ	96
ΑΝΤΟΧΗ	87
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	85
ΓΕΝΙΚΑ	89

Επιτέλους, μετά από πολύμηνη αναμονή - σχεδόν 16 μήνες πέρασαν- οι ευτυχείς κάτοχοι των ST και Amiga μπορούν να έχουν στον υπολογιστή τους αυτόν τον καταπληκτικό εξομοιωτή που είχε πρωτοεμφανιστεί στα PC. Οι διαφορές που υπάρχουν ανάμεσα στην τωρινή έκδοση και στην παλιότερη είναι μηδαμινές και όπου εμφανίζονται είναι υπέρ της νέας κυκλοφορίας: Μπορείτε να διαλέξετε με πιο αεροπλάνο θα ξεκινήσετε τις αποστολές σας μεταξύ του "κλασικού" F-19 και του νεώτερου μοντέλου F117A. Η μόνη διαφορά τους είναι στο σχήμα και κάπως στην συμπεριφορά κατά την οδήγηση. Το κόκπιτ των αεροπλάνων δεν παρουσιάζει σημαντικές διαφορές ούτε πιθανές βελτιώσεις. Το πλήθος των κουμπιών παραμένει το ίδιο, ενώ υπάρχει και η δυνατότητα που υπήρχε στην έκδοση για PC να ρυθμίζεται η ευαισθησία της κίνησης στην απόκριση του joystick, χωρίς να χάνονται frames από το animation. Ξεκινώντας το παιχνίδι θα σας ζητηθεί να αναγνωρίσετε ένα αεροσκάφος από αυτά που περιγράφονται λεπτομερώς στο manual για να μπορέσετε να επιλέξετε ελεύθερα ανάμεσα στις αποστολές. Τα σενάρια έχουν διατηρηθεί επακριβώς: Νυχτερινή αποστολή στην Λιβύη, Περσικός κόλπος (που είναι δυστυχώς επίκαιρος στις μέρες μας), North Cape (Σκανδιναβικές χώρες) και κεντρική Ευρώπη. Με μερικά ακόμα μενού επιλέγετε την δυσκολία και το επίπεδο ικανοτήτων των εχθρών. Αφού μάθετε τις λεπτομέρειες της αποστολής (πρωταρχικό και δευτερεύοντες στόχους, περιοχή, ραντάρ, εχθρικές βάσεις) διαλέγετε τα πυρομαχικά σας ανάμεσα σε 18 είδη όπλων που τοποθετούνται σε 4 ειδικά τμήματα του αεροσκάφους. Η απογείωση είναι πολύ εύκολη και ο χειρισμός στον αέρα έχει αρκετά μεγάλη ταχύτητα, δίνοντάς σας έτσι τη δυνατότητα να κάνετε όσα ακροβατικά θα κάνατε με ένα πραγματικό σκάφος. Εκεί που το game υπερέχει από πολλά παρόμοια είναι οι "όψεις" δηλαδή οι θέσεις απ' όπου βλέπετε το χώρο και το αεροπλάνο σας. Είναι συναρπαστικό να ταξιδεύεις με τα μάτια του πυραύλου που μόλις εξαπέλυσες, μέχρι τον στόχο που καταστρέφεται!

Η κίνηση, όπως είπαμε, είναι σαφώς βελτιωμένη απ' ό,τι στην έκδοση για PC, δεν κομπιάζει πουθενά και είναι φυσικότερη. Το animation επίσης είναι πιο πλούσιο -μιλάμε πάντα για 3D filled vector γραφικά- και υπάρχουν πολλά χρώματα. Το μόνο παράπονο που έχουμε περιορίζεται στον ήχο, όπου -στην έκδοση για Atari τουλάχιστον- δεν υπάρχει ο ήχος των μηχανών. Ηχητικά εφφέ έχουμε στους πυραύλους, στα πολυβόλα στις διάφορες εκρήξεις και σε αρκετές άλλες λειτουργίες του σκάφους. Το πακέτο παραμένει άψογο περιλαμβάνοντας το ογκώδες manual και χάρτες. Για μια ακόμα φορά το τελικό μας συμπέρασμα είναι πως το F-19 είναι ένα υπέροχο simulation που δεν πρέπει να λείπει από κανένα φίλο του είδους.

HOSTAGES

ΤΙΤΛΟΣ	HOSTAGES
HOUSE	INFOGAMES
FORMAT	ALL FORMATS
ΤΙΜΗ	2750
TEST	AMSTRAD 6128
ΔΙΑΘΕΣΗ	ARCADE L.T.D.



Καταπληκτικό! Η μεταφορά του παιχνιδιού αυτού από τις 16-bit εκδόσεις στον Amstrad έγινε με μια πολύ προσεγμένη δουλειά. Εχουν διατηρηθεί όλα εκείνα τα στοιχεία που έκαναν το Hostages ένα τόσο ποιοτικό και πετυχημένο παιχνίδι: Παίρνετε το ρόλο των μελών μιας αντιτρομοκρατικής ομάδας που πρέπει να απελευθερώσει τους ομήρους που κρατούνται από τρομοκράτες σε κάποια πρεσβεία στο Παρίσι.

Πρωτού οι δυνάμεις σας εισβάλουν στην πρεσβεία πρέπει να τοποθετήσετε σε ορισμένα σημεία-σημειώνονται καθαρά στο χάρτη- τους τρεις ελεύθερους σκοπευτές σας, οι οποίοι θα επιβλέπουν το κτήριο εξωτερικά. Το να φτάσετε όμως στη σωστή θέση είναι δύσκολο αφού πρέπει να προχωρήσετε μέχρι εκεί, κάτω από το άγρυπνο βλέμα των τρομοκρατών, οι οποίοι χρησιμοποιούν προβολείς για να σας ανακαλύψουν. Οταν ένας προβολέας πέσει πάνω σας τότε σας χτυπάει μια βροχή από σφαίρες και ανάλογα με τις ικανότητές σας και το επίπεδο δυσκολίας που επιλέξατε μπορεί να γλυτώσετε ή να σκοτωθείτε οπότε στο χάρτη εμφανίζεται ένα αγγελάκι που φτερουγίζει! Για να αποφύγετε τους προβολείς μπορείτε να κάνετε τούμπες, να σέρνεστε στο έδαφος και κυρίως να κρύβεστε σε ανοιχτές πόρτες, παράθυρα και πίσω από τοίχους. Αφού τοποθετήσετε τους σκοπευτές το έργο τους είναι να πυροβολούν όποιον τρομοκράτη εμφανιστεί στα παράθυρα της πρεσβείας. Υστερα κατεβαίνουν από την ταράτσα κομμάντος οι οποίοι πρέπει με τη σωστή κίνηση να σπάσουν τα τζάμια των παραθύρων και να μπουν μέσα, σε οποιονδήποτε από τους τρεις ορόφους.

Εδώ το σκηνικό αλλάζει, χειρίζεστε ένα μεγάλο sprite που κρατάει αυτόματο και αλίμονο σε όποιον βρεθεί μπροστά σας. Ενας χάρτης δείχνει τη θέση σας στο χώρο, σημειώνοντας ταυτόχρονα τη θέση των τρομοκρατών και των ομήρων. Οταν βρεθείτε σε ένα δωμάτιο με τρομοκράτες μπορεί να σκοτωθείτε ακόμα κι όταν δεν τους βλέπετε. Μερικοί άλλοι προτιμούν να κρύβονται πίσω από τους ομήρους δυσκολεύοντας πολύ τα πράγματα. Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι σχετικά εύκολος ενώ η δυνατότητα να βλέπετε τον χάρτη ανά πάσα στιγμή βοηθάει πολύ.

Αν και η οθόνη που διεξάγεται η δράση είναι μικρή, τα γραφικά έχουν μεταφερθεί από τους 16μπιτους αρκετά καλά και χρησιμοποιείται μεσαίο και χαμηλό mode ανάλυσης. Τα sprites είναι ευδιάκριτα και σχεδιασμένα προσεκτικά ενώ σε άριστα επίπεδα βρίσκεται το animation και η ταχύτητα του game. Στο πρώτο μέρος της περιπέτειας υπάρχει και ομαλό scrolling.

Ο ήχος είναι επίσης άριστος και η μουσική προσεγμένη και με πολύ beat. Με λίγα λόγια ένα πολύ καλό παιχνίδι.

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΚΙΝΗΣΗ	91
ΗΧΟΣ	93
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	89
ΠΛΟΚΗ	93
ΠΑΚΕΤΟ	85
ΑΝΤΟΧΗ	92
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	90
ΓΕΝΙΚΑ	91

STUNT CAR RACER

ΤΙΤΛΟΣ	STUNT CAR RACER
HOUSE	RAINBIRD
FORMAT	ALL FORMATS
TIMH	2900
TEST	Amstrad 6128
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTERS



Ακόμα ένα παιχνίδι που μετά από την μεγάλη επιτυχία του στους 16-bit υπολογιστές μεταφέρεται στα μικρότερα μηχανήματα. Παίρνετε το ρόλο ενός φιλόδοξου ραλίστα που θέλει να φτάσει στην κορυφή του πρωταθλήματος, σε ένα άθλημα που δεν συγχωρεί τα λάθη. Γιατί δεν μιλάμε για ένα συνηθισμένο racing game αλλά για έναν αγώνα σε οκτώ διαφορετικές υπερυψωμένες ράμπες με απότομες στοφές και μεγάλα κενά που πρέπει να πηδάτε με την κατάλληλη ταχύτητα. Ξεκινάτε στην τέταρτη κατηγορία και πρέπει να φτάσετε στην πρώτη για να σας δωθεί η δυνατότητα να αγωνιστείτε με ένα πιο δυνατό αυτοκίνητο αντιμετωπίζοντας τους καλύτερος οδηγούς. Στην οθόνη βλέπετε την ταχύτητα με την οποία τρέχετε-μπορεί να φτάσει τα 350 χιλιόμετρα-, τον αριθμό των turbo που έχετε ακόμα, σε ποιόν γύρο βρίσκεστε, και πόση απόσταση σας χωρίζει από τον αντίπαλο που ελέγχει ο computer. Μπορούν να πάρουν μέρος μέχρι και οκτώ παίκτες ενώ μπορείτε να σώσετε και να φορτώσετε ένα παιχνίδι. Βαθμούς κερδίζετε όταν τερματίσετε πρώτοι αλλά και αν έχετε κάνει τον ταχύτερο γύρο. Αυτό που ξεχωρίζει το παιχνίδι από τα περισσότερα racing games είναι ότι είναι φτιαγμένο με την τεχνική των 3D filled vector γραφικών, δίνοντας σας την ευκαιρία να ζήσετε την δράση με μεγάλη ταχύτητα. Το να κουμαντάρεις σωστά ένα γρηγορο αυτοκίνητο, σε έναν αρκετά στενό δρόμο, προσέχοντας τις στροφές αφού κάθε στιγμή παραμονεύει η πτώση από μεγάλο ύψος, και ταυτόχρονα να πρέπει να κερδίσεις τον αγώνα, δεν είναι καθόλου εύκολο πράγμα. Είναι όμως εθιστικό και πολύ συναρπαστικό. Οταν μάλιστα έχουν διατηρηθεί όλα τα στοιχεία των 16-bit εκδόσεων και συνοδεύονται από καλά και πολύχρωμα γραφικά, μεγάλο mask στην οθόνη και μεγάλη ταχύτητα, τότε έχουμε ένα πολύ καλό παιχνίδι στα 8-bit. Το μόνο sprite που θα δείτε στο δρόμο σας είναι το αντίπαλο αυτοκίνητο που μεγενθύνεται πολύ φυσικά. Προσθέστε ακόμα τον πολύ καλό ήχο της μηχανής που αυξομοιώνεται ανάλογα με την ταχύτητα, τα εφέ από τα χτυπήματα του αυτοκινήτου και τις εκρήξεις όταν πέσετε από το δρόμο και θα έχετε ένα απαραίτητο για την συλλογή σας game.

Να μην ξεχάσουμε και το αναλυτικότατο manual (47 σελίδες) που εκτός από τις οδηγίες, περιέχει την ιστορία των ράλλυ από το 1895 μέχρι το. . . 2008.

ΓΡΑΦΙΚΑ	91
ΚΙΝΗΣΗ	88
ΗΧΟΣ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΠΛΟΚΗ	89
ΠΑΚΕΤΟ	95
ΑΝΤΟΧΗ	93
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	
ΓΕΝΙΚΑ	**90**

TURRICAN

Λοιπόν αυτοί οι προγραμματιστές έχουν βαλθεί να μας τρελλάνουν! Πάνω που νομίζαμε ότι έχουμε δει όλες τις δυνατότητες της σειράς των CPC μας δίνουν ένα τέλειο παιχνίδι που μόνο στα πιο τρελλά μας όνειρα μπορούσαμε να φανταστούμε. Το άριστο Turrican έχει την εξής υπόθεση: Ο τρομερός Morgul έχει επιστρέψει και για μια ακόμα φορά σκορπίζει τον τρόμο. Εσείς πρέπει να τον βρείτε και να τον νικήσετε στο βασίλειό του ,αφού πρώτα περάσετε από πέντε εχθρικούς κόσμους με εκατοντάδες οθόνες. Ολα τα στοιχεία των 16-bit εκδόσεων έχουν διατηρηθεί: γρήγορη κίνηση με ανάλογο σκρολλάρισμα αριστερά και δεξιά, έλεγχος του Turiccan ενώ είναι στον αέρα και ένα πολύ καλό άλμα για τον ήρωά με την γυαλιστερή πανοπλία. Ξεκινάτε με ένα απλό όπλο που ρίχνει μερικές σφαίρες σε ευθεία αλλά σε λίγο τα power ups αρχίζουν να πέφτουν βροχή: όπλα που ρίχνουν βολές σε τρείς κατευθύνσεις,ισχυρά laser guns, smart bombs με μορφή κάθετων κεραυνών που σαρώνουν την οθόνη, ασπίδα προστασίας και bonus που επανακαθιστούν την αντοχή σας η οποία σημειώνεται με μια οριζόντια μπάρα στο κάτω μέρος της οθόνης. Ακόμα έχετε στην διάθεσή σας έναν ορισμένο αριθμό (αλλά μην ανυσηχείτε αφού θα βρίσκετε κι άλλα στον δρόμο) από χειροβομβίδες, νάρκες και σπανίως μερικές extra lifes να προσθέστε στις ζωές σας. Στην περιπλάνισή σας θα αντιμετωπίσετε διαφόρων ειδών ρομπότ, νυχτερίδες, πυροβόλα και ακτινοβόλα κανόνια, τα στοιχεία της φύσης όπως κεραυνούς -με φανταστικά γραφικά- και καταράκτες. Στο τέλος κάθε επιπέδου υπάρχουν οι πολύ μεγάλοι και πολύ γρήγοροι κακοί που έχουν περίεργες μορφές όπως ψάρια, χέρια, διαστημόπλοια... Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι απλώς...τέλεια! 16 χρώματα, με μεγάλα sprites ταχύτατα με άριστο animation και καλό scrolling. Στις περισσότερες οθόνες έχει διατηρηθεί η λάμψη των background γραφικών όπως στην έκδοση για Amiga. Η απόκριση του joystick είναι πολύ γρήγορη και η κίνηση στον αέρα πολύ απαλή. Μουσική δεν υπάρχει αλλά τα πολλά ηχητικά εφέ είναι πειστικά και χορταστικά. Ομως εκείνο που μετράει πάνω από όλα είναι το πλούσιο και γεμάτο με ατέλειωτη δράση gameplay. Πρόκειται για το καλύτερο και τελειότερο (εντάξει ξέρω ότι υπήρξε και το Gryzor) platform shoot'em up που έχει βγεί για τα CPC.



ΤΙΤΛΟΣ	TURRICAN
HOUSE	Rainbow Arts
FORMAT	All Formats εκτός PC
TIMH	2700
TEST	Amstrad 6128
ΔΙΑΘΕΣΗ	Arcade L.T.D.

ΓΡΑΦΙΚΑ	95
ΚΙΝΗΣΗ	94
ΗΧΟΣ	91
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	95
ΠΛΟΚΗ	90
ΠΑΚΕΤΟ	88
ΑΝΤΟΧΗ	93
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	93
ΓΕΝΙΚΑ	**94**

STRYX

Επιτέλους, το χρυσό χέρι της Psygnosis έφτασε και στα PC, με ένα παιχνίδι που εμφανίζεται πραγματικά δυνατό. Ας πάρουμε τα πράγματα από την αρχή και ας δούμε την υπόθεση: Στο έτος 3106 μετά τον πολεμο που κατέστρεψε την γη άρχισαν να χτίζονται οι πρώτες πόλεις,αλλά η μεγάλη απειλή εμφανίστηκε από τα ρομπότ που επαναστάτησαν και ζήτησαν ίσα δικαιώματα με τους ανθρώπους. Μόνο ένας μπορεί να αποτρέψει τον ολοκληρωτικό αφανισμό του ανθρώπινου γένους, είναι δυνατός, γενναίος, υπέρ-έξυπνος, μισός άνθρωπος μισός μηχανή και το όνομα αυτού: Stryx και τον ρόλο του αναλαμβάνετε εσείς, η τελευταία ελπίδα της ανθρωπότητας. Σκοπός σας είναι να βρείτε και να εξοντώσετε τα Cyborgs,να παρετε τους κωδικούς και αποκωδικοποιώντας την Lifeforce να καταστρέψετε όλα τα ρομπότ. Το σενάριο ήταν και είναι λοιπόν το αυτό. Πώς όμως μεταφέρθηκε το "νευρικό" αυτό game από άποψη προγραμματισμού και γραφικών στο PC; Η απάντηση βγαίνει από μόνη της αμέσως μόλις εμφανιστούν οι εισαγωγικές -με κίνηση- οθόνες, σε EGA και VGA. Αριστούργημα! Το βραβευμένο με την διάκριση της καλύτερης εισαγωγής game βρίσκεται ολοζώντανο (σπαρταράει) μπροστά σας! Μείναμε κυριολεκτικά άφωνοι βλέποντας αυτά τα γραφικά σε PC να είναι ισάξια με του ST και να πλησιάζουν την Amiga. Και στο κυρίως παιχνίδι επίσης έχουν μεταφερθεί πιστά όλα τα στοιχεία τόσο στα χρώματα όσο και στα σχετικα μικρά sprites, αλλά δεν δείχνουν τόσο συμπαγή όσο στις άλλες εκδόσεις. Στον δρόμο σας θα βρείτε σχεδιασμένα με μεγάλη λεπτομέρεια όλα τα ρομπότ, τις αράχνες, τους ανθρώπους και τα robots που σας πυροβολούν καθώς και εκείνα τα μεγάλα Cyborg δολοφόνους που δεν καταστρέφονται εύκολα. Τα όπλα που έχετε στην διάθεσή σας παραμένουν ίδια με των άλλων εκδόσεων και σε δυσπρόσιτα μέρη. Η απόκριση στις εντολές του Joystick ή των πλήκτρων είναι πάρα πολύ γρήγορη. Ο ήχος είναι η μεγάλη διαφορά από τις άλλες 16-bit εκδόσεις και στο PC δεν εκμεταλλεύεται ούτε όλες τις δυνατότητες του ενός καναλιού. Μερικά παράπονα υπάρχουν για το scrolling που είναι αργό και η οθόνη μετακινείται οριζόντια ανα τρια pixel, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι δεν είναι καλό. Το animation είναι σωστό αλλά σ'αυτό συμβάλει η αργή κίνηση. Αυτό είναι και το μόνο μειονέκτημα του παιχνιδιού που άσχετα αν έχετε στην οθόνη ένα ή πέντε sprites είναι αρκετά αργό. Κατα τ'άλλα πρέπει να αποτελεί την καλύτερη μεταφορά από Amiga σε PC, ενώ ταυτόχρονα παραμένει ένα εξαιρετικό παιχνίδι.



ΤΙΤΛΟΣ	STRYX
HOUSE	PSYCLAPSE
FORMAT	AMIGA,ST,PC
ΤΙΜΗ	3600
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTERS

ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΚΙΝΗΣΗ	89
ΗΧΟΣ	86
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	94
ΠΛΟΚΗ	86
ΠΑΚΕΤΟ	83
ΑΝΤΟΧΗ	90
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	90
ΓΕΝΙΚΑ	**91**

X•OUT

Για μια ακόμα φορά καλείστε να σώσετε την ανθρωπότητα από τους εξωγήινους που στο έτος 2020 εγκατέστησαν τις βάσεις τους στον ωκεανό και καταστρέφουν την γη.Ομως τώρα δεν έχετε στην διάθεσή σας ένα 16-bit μηχάνημα αλλά την σειρά των Amstrad CPC. Το παιχνίδι εξακολουθεί να αποτελείται απο 8 μεγάλα επίπεδα, γεμάτα με εξωγήινους και φυσικά υπάρχουν σχεδιασμένα με πολύ καλά γραφικά και χωρίς να έχει μειωθεί το μέγεθός τους αισθητά,τα τεράστια τέρατα στο τέλος κάθε επιπέδου. Η φανταστική εισαγωγή της έκδοσης για Amiga βέβαια δεν υπάρχει εδώ αλλά έχουμε μιά εξαιρετική αρχική οθόνη. Το menu όπου διαλέγετε τα όπλα έχει παραμείνει ίδιο και χρησιμοποιείται το joystick για την επιλογή όπλων και διαστημοπλοίων. Υπάρχουν τα τέσσερα σκάφη και σχεδόν όλα τα οπλικά συστήματα,για τα οποία πρέπει να ξοδέψετε πολύτιμα χρήματα αν θέλετε να τα αποκτήσετε. Εκείνο που κάνει άσχημη εντύπωση είναι η παντελής έλλειψη μουσικής ενώ δεν υπάρχουν backgroynd γραφικά στο βάθος. Αντίθετα ο χρόνος που φορτώνει τις πίστες ο Amstrad (σε 8 δευτερόλεπτα περίπου) είναι πιο γρήγορος από της Amiga! Κατά τ'άλλα το παιχνίδι είναι πιστό αντίγραφο της 16-bit έκδοσης με ίδιο στήσιμο στην - κάπως μικρότερη- οθόνη, με ολόιδιους εχθρούς (γιγάντια σαλιγκάρια, υποβρύχια, πυραύλους, βάσεις) και αρκετά μικρά sprites. Ευτυχώς τώρα δεν καταστρέφεστε αμέσως αγγίζοντας τα αντικείμενα στον χώρο αλλά απλώς χάνετε ενέργεια. Τα γραφικά χρησιμοποιούν 16 χρώματα σε χαμηλή (160*200) ανάλυση με πολύ καλό αποτέλεσμα. Εντυπωσιακή είναι η ταχύτητα του παιχνιδιού την ίδια στιγμή που υπάρχουν στην οθόνη 20-30 sprites! Το animation είναι ελάχιστο, όπως ταιριάζει στο είδος του game και το scrolling άριστο. Ο ήχος δεν είναι δυστυχώς αντάξιος των ικανοτήτων του Amstrad αλλά όταν πάρετε το Laser gun θα ακούγονται περισσότεροι ήχοι ταυτόχρονα.

Πρόκειται πραγματικά για μια άριστη μεταφορά και μια πολύ καλή δουλειά από την Rainbow Arts φτιάχνοντας ένα από τα καλύτερα shoot' em up στα 8-bit.



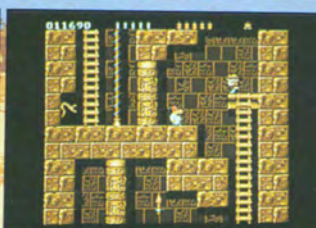
ΤΙΤΛΟΣ	X-OUT
HOUSE	RAINBOW ARTS
FORMAT	All formats
ΤΙΜΗ	2500
TEST	Amstad 6128
ΔΙΑΘΕΣΗ	Arcade LTD

ΓΡΑΦΙΚΑ	91
ΚΙΝΗΣΗ	93
ΗΧΟΣ	85
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΠΛΟΚΗ	88
ΠΑΚΕΤΟ	90
ΑΝΤΟΧΗ	89
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	93
ΓΕΝΙΚΑ	**90**

Τα "Hits" της DELTA.

THE BEST OF ARCADE ACTION













RICK DANGEROUS
Πάρτε τη θέση του καταπληκτικού Rick Dangerous και ζήστε τη μεγαλύτερη περιπέτειά σας. Αντιμετωπίζοντας τον κίνδυνο με χαμόγελο και θάρρος, νικήστε όλους τους εχθρούς που βρίσκονται στο δρόμο σας. Το πιο συναρπαστικό, χιουμοριστικό platform game τα τελευταία χρόνια.

QUARTZ
Θα χρειαστεί να επιστρατεύσετε υπεράνθρωπες δυνάμεις για να παίξετε το Quartz, ένα παιχνίδι με κίνηση 8 κατευθύνσεων. Μην αφήσετε τη σκανδάλη ούτε στιγμή για να καταφέρετε να επιβιώσετε στα 22 επίπεδα έντονης δράσης.

MR. HELI
Ανεβείτε στο ελικόπτερό σας και οδηγήστε το στην πιο επικίνδυνη αποστολή του. Κερδίστε χρήματα για να αγοράσετε εξοπλισμό μια και σας είναι απαραίτητα. Χρειάζεται κουράγιο για να συνεχίσετε τη μάχη μέχρι το τέλος.

P47
Πιλοτάρετε το P47 Thunderbolt στον Β΄ Παγκόσμιο Πόλεμο στις μεγαλύτερες αερομαχίες που έχετε δει. Εισχωρείστε στις εχθρικές γραμμές, καταρρίψτε τα αντίπαλα αεροπλάνα







DELTA COMPUTERS, Σπάρτης 75, 12 461 Χαϊδάρι,



TIPS

Αγαπητοί φίλοι, στόχος της στήλης αυτής ειναι να σας βοηθήσει με κάθε δυνατό τρόπο (οδηγίες, συμβουλές, υποδείξεις) να ξεπεράσετε τα εμπόδια και τις δυσκολίες που συναντάτε στα αγαπημένα σας παιχνίδια, έτσι ώστε να μπορέσετε να τα συνεχίσετε και να τα τερματίσετε. Περιμένουμε και τη δική σας συμβουλή. Στείλτε οτιδήποτε "κόλπα" ξέρετε (και όχι μόνο για παιχνίδια) όποιον υπολογιστή κι αν έχετε και εμείς θα το δημοσιεύσουμε μαζί με το όνομά σας. Επίσης θα κληρώνονται δωράκια σε όσους στέλνουν τα καλύτερα και περισσότερα tips. Η στήλη αυτή πρέπει να γράφεται απο εσάς τους ίδιους!

Η διευθυνσή μας είναι:

ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ Ε.Π.Ε.
Σπάρτης 75, 124 61
ΧΑΙΔΑΡΙ
Για τη στήλη
"TIPS 'N TRICKS"

AMIGA TIPS

R.V.F. HONDA

Τα παρακάτω tips, μας τα στέλνει ένας ανώνυμος AMIGA-USER.

Αν δεν πήγατε και τόσο καλά στην κούρσα, βγάλτε τη δισκέτα μόλις φτάσετε στο σημείο του τερματισμού. Η οθόνη θα αναβοσβήσει κόκκινη. Ξαναβάλτε τη δισκέτα και διαλέξτε "LOAD NEW DATA" από το menu. Μόλις φορτώσει, διαλέξτε την επόμενη διαδρομή και θα κάνετε την ίδια διαδρομή πάλι.

Κάντε το ίδιο σε κάθε πίστα μέχρι να συγκεντρώσετε αρκετούς βαθμούς.

T.V. SPORTS FOOTBALL

Να ένας πίνακας για μια σούπερ ομάδα:

POSITION	RANK	SPEED	STENGTH	HANDS	ABILITY	TOTAL
QB	6	5	5	3	6	19
LHB	2	7	1	8	7	23
RHB	3	7	1	7	7	22
FB	11	4	1	8	1	14
LWR	13	1	1	8	2	12
RWR	12	3	1	8	1	13
LILB	1	6	6	6	6	24
RILB	5	7	1	7	5	20
LOLB	17	5	1	1	1	8
ROLB	18	4	1	1	1	7
LC	7	7	3	2	6	18
RC	4	7	7	2	5	21
LS	8	5	1	8	1	17
RS	10	6	2	1	6	15
PUNTER	9	6	6	2	2	16
KICKER	14	3	3	2	2	11
OFF.LINE						15
DEF.LINE						16

ARCANOID I

Εαν την ώρα που παίζετε πληκτρολογήσετε τη λέξη: DSIMAGIC, κάθε πλήκτρο που θα πατάτε μετά θα πέφτει το αντίστοιχο δωράκι π.χ. πατώντας L θα πέφτει το Laser κ.τ.λ.

Τα επόμενα tips μας έρχονται απο τα Τρίκαλα απο τον Γιώργο Μαραγκόπουλο.

THE CRISTAL

Για να μπορέσετε να επιβιώσετε στη Feldina πρέπει να πάρετε πάνω στον πλανήτη κάτι ταμπλέτες που θα τις βρείτε κοντά στο κρεβάτι σας στη Zapminola.

Η είσοδος του σπιτιού σας ειναι: Στο Krings Head μόλις μπείτε η κάτω πόρτα και ανοιγεί με το Golden Key-george.

BLOOD MONEY

ο cheat mode του blood money μπαίνει σε ενέργεια, σε κάθε πίστα (στην αρχή) πατόντας το πλήκτρο HELP.

F-16

Στο F16 μπορείτε εύκολα να καταρίψετε τα Mig-28 με σφαίρες αν αυτά έρχονται καταπάνω σας και ειναι κοντά. Το tip μπορεί να δουλεύει και σε άλλους υπολογιστές.

FALCON

Ακόμα ενα tip για το FALCON,μας το στέλνει ο φίλος Λουκάς Τσιρογιάννης (Σύντομα θα αποκτήσεις και AMIGA!!) Πατώντας τα πλήκτρα X, Shift, Control έχετε 8 πυραύλους και μεγαλύτερη ισχύ στις τουρμπίνες. Απλό και σίγουρο.

'N'TRICKS



ATARI ST TIPS

OPERATION JUPITER

Για να μπείτε στη πρεσβεία κάντε τα εξής:

Βρείτε στη δισκέτα Β του παιχνιδιού, το αρχείο JUPITER.PRG και κάντε OPEN. Αυτό ήταν βρίσκεστε στο Β μέρος του παιχνιδιού.

Τώρα για να μπείτε μέσα σπάστε τα τζάμια, μετά διαλέξτε εναν άνδρα που βρίσκεται κρεμασμένος και οταν φτάσετε σε ενα σπασμένο παράθυρο, πατήστε fire και κάντε ταυτόχρονα κάτω δεξιά τον μοχλό.

Ντίνος Ντριστέλας "GOMOS 13"

MILLENIUM 2.2

Τα παρακάτω tips μας τα στέλνει ο Γιώργος Κίζιλις,το οποίο και ευχαριστούμε

Πώς θα αποκτήσετε περισσότερα orbital lasers στη Σεληνόβαση, αλλά και όπου αλλού θέλετε: Προσγειώνετε 4 ή περισσότερα carracks στη Σελήνη. Αρχίζετε παραγωγή orbital lasers (Η βάση παίρνει μόνο 16). Φορτώσατε τα παραγόμενα lasers απο τα carracks στη βάση, παρατηρώντας οτι ξεπερνούν κατα πολύ τα 16 !!! Με αυτό το τρόπο, μπορείτε να φτιάξετε μέχρι και 100(!!), το λιγότερο orbital lasers (εξαρτάται και απο τα carracks που θα έχετε προσσεληνώσει). Μα, θα μου πείτε τι χρειάζεται αυτό, αφού οι επιθέσεις των Αριανών, δε ξεπερνούν τα 10 μαχητικά. ΛΑΘΟΣ! Προς το τέλος του παιχνιδιού, σας κάνουν επίθεση, πάνω-κάτω, 293 μαχητικά που ξέφυγαν απ'τον πλανήτη Αρη. Με, 100 τουλάχιστον, orbital lasers όμως ...No Problem! Με συνεχή πάτημα του laser activite θα τα βγάλετε πέρα.

CHASE H.Q.

Μόλις σας βγάλει στην οθόνη το αυτοκίνητο που τρέχει μόνο του στο δρόμο και παρουσιάζει το information του προγράμματος, αρχίστε να πατάτε πολύ γρήγορα το space bar μέχρι να αρχίσει το παιχνίδι. Τώρα μπορείτε να τρέχετε με πάνω απο 1000 Km/h!!

DEFENDER OF THE CROWN

Οταν κάνετε επίθεση σε κάστρο, κάντε πρώτα την επιλογή move army. Θα επιτεθείτε στο κάστρο και χωρίς καταπέλτη.

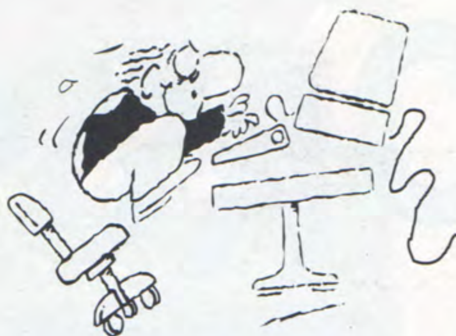
SPECTRUM TIPS

NEW ZEALAND STORY

Ενα tip, μας έρχετε απο την Λαμία και απο τον φίλο Β. Καραγεώργο.

Αφού φορτώσει το παιχνίδι και εμφανιστεί το menu, πληκτρολογήστε FLUFFY και στο κάτω μέρος της οθόνης θα τυπωθεί η λέξη CHEAT. Με αυτό το κολπάκι θα μπορείτε να έχετε άπειρες ζωές και πατώντας το ENTER θα περνάτε στη επόμενη πίστα. Πιάνει σε όλες τις version του Spectrum (48 & 128).





TIPS 'N' TRICKS

AMSTRAD TIPS

Τα παρακάτω tips μας τα στέλνει ο Παναγιώτης Καραθανάσης, τον οποίο και ευχαριστούμε:

ARKANOID II

Οταν φορτώσετε το παιχνίδι πριν αρχίσετε να παίζετε πατήστε ταυτόχρονα τα πλήκτρα R,F,T και η οθόνη θα αλλάξει κάπως το χρώμα της. Μετά παίξτε ενα παιχνίδι και κάθε φορά που θα πατάτε ESC θα παιρνάτε πίστα.

GREAT GIANNA SISTERS

Μετά το φόρτωμα παίξτε ενα παιχνίδι και κάθε φορά που θα πατάτε ταυτόχρονα H, G, T, I, U θα βρίσκεστε στην επόμενη πίστα.

INDIANA JONES and the TEMPLE of the DOOM

Με το που θα βγάλει την εισαγωγική οθόνη με τα γράμματα, εσείς γράψτε τη λέξη JIMBO και θα ακουστεί ενας χαρακτηριστικός ήχος. Παίξτε το παιχνίδι και θα έχετε άπειρες ζώές.

GHOULS 'N' GHOSTS

Σε αυτό το πραγματικά ωραίο παιχνίδι της U.S.GOLD μόλις φτάσετε στον πρώτο αρχηγό πηγαίνετε μέσα στην οθόνη (που υπάρχει ο αρχηγός) και κατόπιν βγαίνετε κατευθείαν στη πίσω οθόνη που υπάρχουν τρία κακτάκια. Εκει πέρα αρχίστε να ρίχνετε συνέχεια σφαίρες προς την οθόνη που ήταν ο αρχηγός. Ξαφνικά θα ακούσετε το θόρυβο που σημαίνει οτι τον σκοτώσατε. Τώρα πηγαίνετε στην οθόνη του αρχηγού παίρνετε το κλειδί και περνάτε στην επόμενη πίστα.

Στην δεύτερη πίστα μόλις φτάσετε στον αρχηγό πηγαίνετε στο κέντρο της οθόνης και αρχίζετε να πυροβολάτε μέχρι να σκοτωθεί.

BEACH VOLLEY

Ενα tip απο τον Δ. Κατσαρό

Εάν πάτε στη δεύτερη πίστα και έχετε χάσει απο την ομάδα της Ν. Υόρκης και θέλετε να ξαναπαίξετε στην ίδια πίστα πάλι, και όχι απο την αρχή δεν έχετε παρά να κάνετε τα εξής: Περιμένετε να σας τελειώσει όλος ο χρόνος, και αφου βγεί το μύνημα "OUT OF TIME" κρατείστε πατημένο το Fire.Το ίδιο γίνεται και στις υπόλοιπες πίστες.

RENEGADE

Στην αρχή του παιχνιδίου πατήστε τα πλήκτρα W, A, D, S, space, O. Το απτέλεσμα θα ειναι μία..έκπληξη.

Αυτά τα tips μας ήρθαν απο το φίλο μας Πάτροκλο Αργυρούδη

ADVANCED ART STUDIO

Δώστε:
Load "Studio 2.bin", &4000
Poke &63C6,0
Poke &63C7,0
Poke &63C8,0
Poke &63D3, &18
Save "Studio2. Bin", & 4000, & 4000, & 4000

Με αυτό το προγραμματάκι δε θα σας ζητάει κάποιες λέξεις απο το manual για να τρέξει.

CYBERNOID

Πατάτε την επιλογή define keys, και ορίζετε Y, X, E, S.

Αυτόματα βρίσκεστε με άπειρα κανονάκια.

EXOLON

Κάντε define keys και ορίστε τα πλήκτρα κίνησης ως εξής: UP: Z, DOWN: O, LEFT: R, RIGHT: B, FIRE: A.

Επειτα ξαναορίστε τα πλήκτρα της αρεσκείας σας και θα έχετε άπειρες ζωές.

CHASE HQ

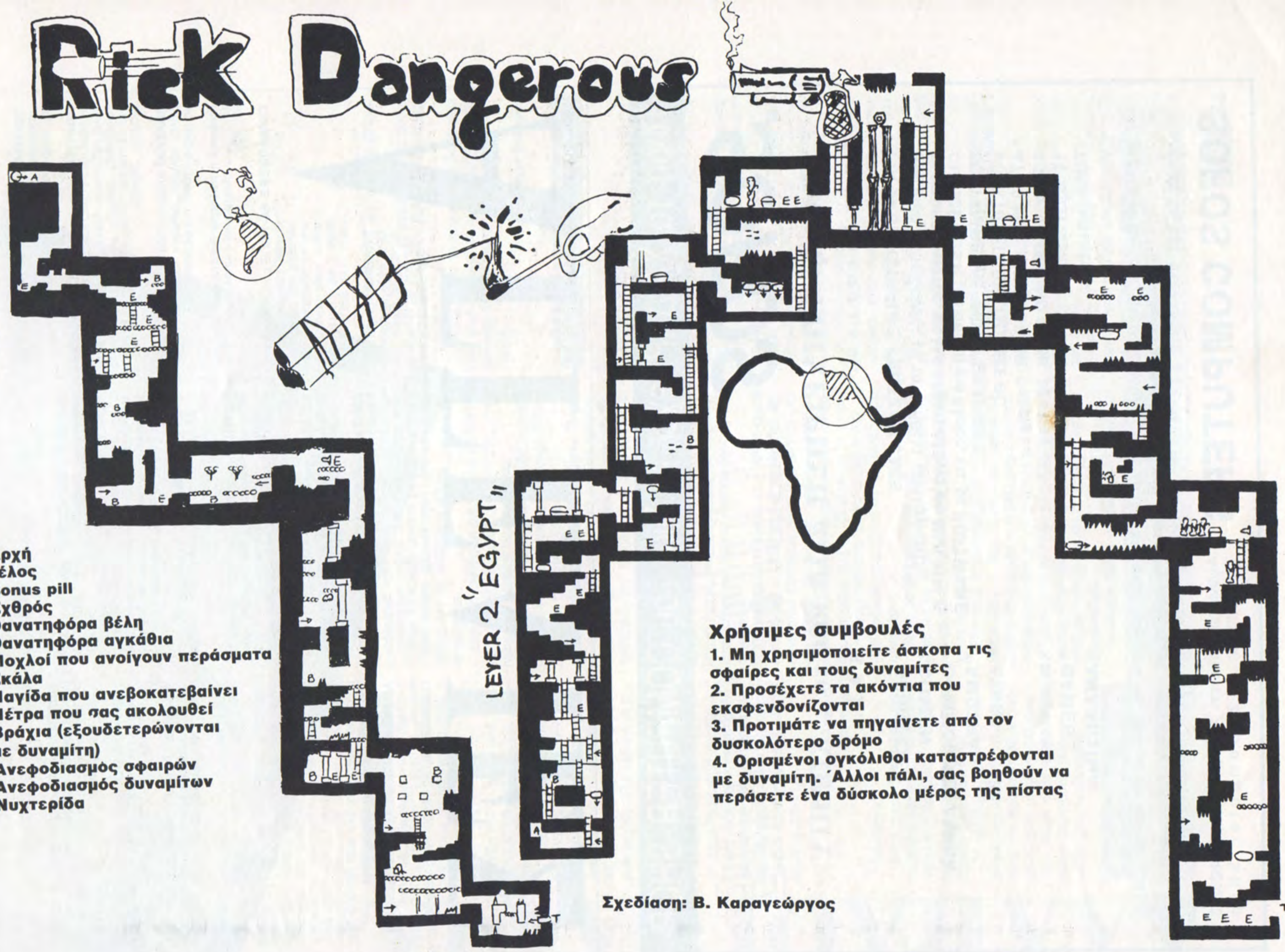
Ορίστε σαν πλήκτρα κίνησης τα S, H, O, C, K, E, D, και θα εμφανιστεί στο κάτω μέρος της οθόνης η λέξη "TEST".

Τώρα οποιαδήποτε στιγμή κατά την διάρκεια του παιχνιδιού, πατώντας 1 ξαναρχίζει η πίστα που βρίσκεστε από την αρχή, με 2 πάτε στην επόμενη πίστα, με 4 πέρνετε μια έξτρα ζωή και με 3 βλέπετε τις τελικές οθόνες!!

SUPERTANK SIMULATOR

Πατήστε Esc για να παγώσει το παιχνίδι και μετά πληκτρολογήστε την λέξη "STANK" ξαναπατήστε το Esc για να ξαναρχίσει το παιχνίδι και ......μόλις αποκτήσατε άπειρες ζωές!

Αυτά για αυτόν το μήνα και μέχρι τον επόμενο, περιμένουμε νέα tips για τα αγαπημένα σας παιχνίδια.



A = Αρχή
T = Τέλος
B = Bonus pill
E = Εχθρός
= Θανατηφόρα βέλη
= Θανατηφόρα αγκάθια
= Μοχλοί που ανοίγουν περάσματα
= Σκάλα
= Παγίδα που ανεβοκατεβαίνει
= Πέτρα που σας ακολουθεί
= Βράχια (εξουδετερώνονται με δυναμίτη)
= Ανεφοδιασμός σφαιρών
= Ανεφοδιασμός δυναμίτων
= Νυχτερίδα

Χρήσιμες συμβουλές

1. Μη χρησιμοποιείτε άσκοπα τις σφαίρες και τους δυναμίτες
2. Προσέχετε τα ακόντια που εκσφενδονίζονται
3. Προτιμάτε να πηγαίνετε από τον δυσκολότερο δρόμο
4. Ορισμένοι ογκόλιθοι καταστρέφονται με δυναμίτη. ΄Αλλοι πάλι, σας βοηθούν να περάσετε ένα δύσκολο μέρος της πίστας

Σχεδίαση: Β. Καραγεώργος

ΠΩΛΕΙΤΑΙ σκληρός δίσκος για Atari ST, χωριτικότητας 30 MB και με ένα χρόνο εγγύηση. Πληροφορίες στο τηλ: 6438784

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Amstrad 6128 με πράσινο monitor, δύο βιβλία, κάλυμμα και παιχνίδια σε καλή κατάσταση. Αλέκα τηλ: 3606801 Αντιπροσωπεία computer games ζητά πωλητές για επαρχία. Πληροφορίες: 5820643, 5811532, 3625024

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Amstrad 6128 με πράσινη οθόνη, βιβλία, κάλυμμα, δισκέτες 45000. Με έγχρωμη οθόνη 77000. Τηλ:6438784

Πωλητής ή πωλήτρια ζητείται από κεντρικό κατάστημα ηλεκτρονικών υπολογιστών. Τηλ: 3625024

COMMODORE 64-128 Εχουμε χιλιάδες original προγράμματα σε κασσέτα και παραλαβές απο το εξωτερικό σε δισκέτα κάθε μήνα. Χρήστος 7 με 11 μ.μ. κάθε μέρα. ΤΗΛ: 8641909

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Amstrad CPC 6128 με πράσινο monitor σε άριστη κατάσταση με modulator + προγράμματα + joystick. Τιμή 85000. Στέφανος τηλ:5912720 (απόγευμα)

ΧΙΟΥΜΟΡ ΑΝΑΓΝΩΣΤΟΥ! IBM PC όλα τα καινούργια GAMES όπως: PIRATES, CODENAME:MAYROGENIS, BLOOD MONEY. Ακόμα μεγάλη συλλογή VIRUSES όλες οι τελευταίες versions μαζί με MANUALS. Χαμηλή ποιότητα, υψηλές τιμές. Mr.Blackbird Καραιβική, τηλέφωνο δεν εχω, δέχομαι παραγγελίες με περιστέρι!

ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΜΑΙ να αγοράσω ΟΘΟΝΗ COMMODORE στερεοφωνική. ΤΗΛ: 3439854. (απογεύματα 4μμ-10μμ), Τάσος

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMSTRAD CPC 6128 σε άριστη κατάσταση ελληνικό και ξένο manual, προγράμματα και παιχνίδια και ενα joystick. ΜΟΝΟ 70000 δρχ. ΤΗΛ: 4525394 Ηλίας (απόγευμα).

ΠΩΛΕΙΤΑΙ υπολογιστής AMSTRAD 1512 με σκληρό δίσκο 20 MB και μονόχρωμη οθόνη. Τιμή συζητήσιμη. Τηλ: 6712100

AMIGA Desk Top Video Τώρα και στην Ελλάδα! Υπότιτλοι, βιντεοσκοπήσεις, γραφικά, animations και όλα αυτά στην βιντεοκασσέτα σας! (VHS,VHSc). Επίσης κατασκευές προγραμμάτων για τίτλους, logos κ.τ.λ. κατόπιν συμφωνίας. Τίμες λογικές. Renato τηλ: 9844505 fax: 9827479

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Amstrad CPC 6128 με πράσινο monitor, σε άριστη κατάσταση, με πολλά παιχνίδια, joystick, βιβλία στα ελληνικά και αγγλικά. τηλ: 5710808

EUROPC, HARD DISK 20MB, DRIVE 5 1/4, ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ. ΤΙΜΕΣ 85000, 60000, 25000 ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΑ. ΤΗΛ: 6711221

ΜΝΗΜΕΣ, Τσιπάκια DRAM Αμερικής (DIP, SIMM), καινούργια εγγυημένα. Ολες οι ταχύτητες. Τιμές προσφοράς. ΣΠΥΡΟΣ 8829736.

SEGA Megadrive, 2 Joysticks, Παιχνίδι 85000 δρχ. Τηλ: 5983837 Γιάννης.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ SAMSUNG SPC-3000 με 2ΟΜΒ HARD DISK & 5 1/4" DD 360K, EGA color monitor 640X350, EGA color card high resolusition, extend keyboard 102 πλήκτρων, mouse logitech 3 πλήκτρων, εκτυπωτής STAR LC-10, modem LEXIS (300, 600, 1200), και τα manual τους, εντελώς αχρησιμοποίητο. Πωλούνται όλα μαζί 350.000 δρχ. Τηλ. 8025.377 από 6-10 μ.μ. τον κ. Τάσο.

AMSTRAD 6128 με έγχρωμη οθόνη και... πληθώρα προγραμμάτων, Amstrad 1512, 640 K, 2 floppy, monitor. κ.ΠΑΡΑΒΑΣ ΓΙΑΝΝΗΣ, Τηλ: 92.16.996, ώρες γραφείου.

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

ΑΕΡΟΠΟΡΙΚΩΣ
AIR MAIL - PAR AVION

Προς
ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ
Σπάρτης 75, 124 61
Χαϊδάρι

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ

Αγαπητό USER.

Παρακολουθώ την πορεία σου, και νομίζω ότι υπάρχει μια σοβαρή έλλειψη στην ύλη σου.

Μια στήλη με Tips για ADVENTURE. Μετά από την ADVENTURE PARADISE πιστεύω ότι είναι απαραίτητη.

Ακόμα καλύτερο θα ήταν ένα ADVENTURE' S CLUB, όπου θα δημοσιεύονται τα ονόματα των ενδιαφερομένων και τα ADVENTURE' S στα οποία ζητούν ή προσφέρουν βοήθεια. (Κάτι ανάλογο με το Help Line του ACE).

Επίσης, βρίσκω μερικά προβλήματα στη σελιδοποίηση:

Οι λέξεις συχνά δεν χωρίζονται, με αποτέλεσμα, όταν μάλιστα οι στήλες είναι λίγων χαρακτήρων, να υπάρχουν μόνο δύο γράμματα σε κάθε γραμμή. Αλλού τα γράμματα είναι αραιά και μεγάλα, αλλού μικρά και πυκνά κ.ά.

Θανάσης Χρυσός.
Ιεράπετρα.

Φίλε Θανάση

Η στήλη που έλλειπε έχει αρχίσει κιόλας από το τεύχος 6 και είναι η στήλη Spell Shop, που εκτός από εσένα την είχαν ζητήσει και αρκετοί άλλοι αναγνώστες.

Το πρόβλημα αυτό της σελιδοποίησης, οφείλεται όχι σε μας αλλά στο Macintosh (Ας είν' καλά κι' αυτό) που κάνει τις μακέττες. Βέβαια όπου υπάρχουν μεγάλες αποστάσεις (που τις πιάνει το μάτι) διορθώνονται.

AMIGA - ARCHIE - SERIES

Αγαπητό USER.

Επειδή βρισκόμαστε μπροστά σε μια διαμάχη μεταξύ A500 και A3000 γράφω αυτό το γράμμα για να ξεκαθαρίσω κάπως τα πράγματα.

Ετσι αυτή την στιγμή πιστεύω ότι ο A500 είναι ο πιο ολοκληρωμένος υπολογιστής στην home αλλά και στην bussines αγορά.

Αυτό είναι αποδεδειγμένο αν λάβει κάποιος υπ' όψην του τις πωλήσεις της Amiga (500 ή 2000) τα 2 τελευταία χρόνια.

Οι περισσότεροι χρήστες αγοράζουν Amiga, τα περισσότερα τηλεοπτικά κανάλια χρησιμοποιούν Amiga και τέλος αρκετοί καλλιτέχνες προτιμούν την Amiga για τα δημιουργήματά τους. Και αυτό επειδή οι δυνατότητες που δίνουν τα εξειδικευμένα chips είναι απεριόριστες. Εξηγούμαι: το chip του ήχου της Amiga έχει θεωρητικά 4 κανάλια ήχου, αλλά στην πραγματικότητα έχουμε όσα κανάλια θέλουμε μιας και η Paula μπορεί να παράγει κυματομορφές και όχι συχνότητες.

Εδώ πρέπει να τονίσουμε ότι η Amiga έχει 9 οκτάβες ενώ ο A3000 μόνο 6, πράγμα που σημαίνει απλά καλύτερος ήχος. (έχω ακούσει ήχο από A3000). Το chip των γραφικών μπορεί να επαναπρογραμματιστεί και να προσφέρει αναλύσεις της τάξης 1000 x 755 pixels με 16 χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη ή 640 x 512 με 4096 χρώματα στην οθόνη και όλα αυτά σε μια κοινή οθόνη.

Τέλος το Animation chip είναι το αποκορύφωμα μια και δίνει τη δυνατότητα παραγωγής cartoon ή real time animation μέχρι και επιτάχυνση των sprites!

Εδώ απλά θα αναφέρω ένα πρόγραμμα το Deluxe Video 3. Τώρα το μόνο που έχει να παραθέσει σε όλα αυτά ο A 3000 είναι ο πραγματικά φοβερός Arm με την ταχύτητα των 4 Mips.

Πρέπει όμως να πούμε ότι υπάρχουν κάρτες για την Amiga με πολύ ανώτερους επεξεργαστές και trans-puters όπως έχετε και εσείς οι ίδιοι αναφέρει.

Το κόστος βέβαια θα είναι μεγάλο αλλά αν σκεφτεί κανείς το τι μπορεί να κάνει κάποιος επαγγελματίας το κόστος δεν θα τον ενδιαφέρει και πολύ.

Οπως βλέπετε μίλησα μόνο για hardware δυνατότητες γιατί αυτές ζήτησε κάποιος A3000 user.

Ελπίζω αυτά να φτάνουν για να πειστεί πως η Amiga είναι η βασίλισσα των υπολογιστών.

Πρέπει ακόμα να πούμε ότι η Commodore κάθε φορά βελτιώνει τα ολοκληρωμένα της και φροντίζει ώστε η Amiga να μένει πάντα στην κορυφή.

Γιώργος Αλατεράς.

ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΑΠΟ ΓΕΡΜΑΝΙΑ

Αγαπητό USER !!

Καταρχήν χαιρετίσματα σε όλους εσάς στην σύνταξη του User, που έχετε την ευτυχία να είστε στην Ελλάδα. Κατά την συνέχεια συγχαρητήρια για το επίπεδο του περιοδικού σας (και μας) σε όλους τους τομείς.

Και τώρα αρχίζουν οι ερωτήσεις (ή η ανάκριση).

1) Υπάρχουν μουσικές κάρτες για P.C και αν ναι πόσο μεγάλες δυνατότητες έχουν και πόσο μεγάλη τιμή. Φτάνουν τις δυνατότητες ήχου της Amiga; και εκμεταλλεύονται από τα προγράμματα (μίλησε κανείς για Games) που κυκλοφορούν στην αγορά;

2) Θέλω να αγοράσω έναν υπολογιστή με ικανές μουσικές δυνατότητες για να τον χρησιμοποιήσω στην σύνθεση και παραγωγή μουσικής. Έχω να διαλέξω ανάμεσα σε PC (με μουσικές κάρτες) σε Amiga (με προσθήκη midi) και σε Atar ST. Εσύ τι λές; (Τι θα διάλεγες στην θέση μου;).

3) Επειδή προσανατολίζομαι προς την AMIGA (χωρίς φυσικά να έχω αποφασίσει) κατά πόσο "συμβατή" με προσθήκη HARDWARE ή SOFTWARE με PC είναι η ευγενής δεσποινίδα; (Μιλάμε για την AMIGA 500).

4) Αν μπορούσες να κάνεις κάποιο άρθρο για τα Emulators που κυκλοφορούν στην Ελληνική αγορά.

Από την ηλιόλουστη Γερμανία (αν εξαιρέσεις μερικές Αυγουστιάτικες μπόρες) πολλά χαιρετίσματα σε όλους εσάς που μας κρατάτε ενήμερους στα πάντα γύρω από τα Computers..

Φιλικά
Νίκος Αρούκατος.

Φίλε Νίκο

Σ' ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια, προσπαθούμε όσο μπορούμε.

Τώρα ας περάσουμε στις ερωτήσεις σου:

1. Υπάρχουν στο εμπόριο κάρτες μουσικής για PC. Οι τιμές τους είναι σε λογικά επίπεδα και λειτουργούν με αρκετά προγράμματα (κυρίως games)

2. Κατά τη γνώμη μου, θα διάλεγα ένα PC με μια Amiga και έναν ST !!! (Αυτό έχω κάνει ήδη!)

3. Αυτή τη στιγμή κυκλοφορεί hardware PC Emulator και για τη 500. Και την κάνει συμβατή με PC-XT και ταυτόχρονα δίνει 1Mb μνήμη σε Amiga mode όταν δουλεύει.

4. Αυτό το άρθρο θα γίνει με το δυνατότερο πρωτότυπο (κουφό!) τρόπο.

ΑΥΤΟΔΥΝΑΜΙΑ... ΠΕΡΙΟΔΙΚΩΝ

Αγαπητό USER

Παρακολουθώ από το πρώτο τεύχος την προσπάθειά σου να κατακτήσεις την ....αυτοδυναμία στο χώρο των εντύπων της πληροφορικής. Και ήταν καιρός! Τα υπάρχοντα περιοδικά δεν μπορούν να προσφέρουν τίποτα. Χρειαζόταν μια ανανέωση. Ελπίζω να ανταποκριθείς στις περιστάσεις και να μην γίνεις ακόμη άλλο ένα "περιοδικό".

Με την ευκαιρία θα ήθελα να σου προτείνω μερικές στήλες. Η μία θα είναι διάφορα listings, σε οποιαδήποτε γλώσσα, για διάφορα θέματα. Σ' αυτή θα συμμετέχουν αναγνώστες. Κατ' επέκταση θα μπορούσε να γίνουν διαγωνισμοί με κάποιο θέμα που θα ορίζετε εσείς. Π.χ. Να γίνει ένα πρόγραμμα σε όλα τα formats για επαγγελματικά γραφικά. Οι καλύτερες παραγωγές θα επαινούνται και θα γίνεται και review. Η άλλη θα αφορά το παραμελημένο εκπαιδευτικό software.

Αρκετά όμως σας κούρασα.

Από τους βράχους
των Μετεώρων
Θ. Μουσιώλης
"The best of the Best"!

Για άλλη μια φορά ευχαριστούμε για τα καλά σας λόγια, η ...αυτοδυναμία θα έρθει μόνο με την δικιά σας βοήθεια και γι αυτό προσπαθούμε να σας καλύπτουμε με θέματα και ύλη που να σας αρέσει. Δεν υπάρχουν περιοδικά που να μην προσφέρουν τίποτα, απλά ο καθένας μας αγοράζει αυτά που τον καλύπτουν. Όσον αφορά τις στήλες που λες, ήδη διαγωνισμοί γίνονται και στο μέλλον θα υπάρξουν πολλές εκπλήξεις....

Στο τεύχος 6 όπως θα είδες και μόνος σου υπάρχει κάποιο άρθρο για τα εκπαιδευτικά προγράμματα και θα ακολουθήσουν κι άλλα. Για τις ερωτήσεις σου (6128) θα σου σταλεί ένα γράμμα από τον έμπιστο μισθοφόρο χακερά του USER !!!

C - 64 NOT DEAD!

Αγαπητό USER

Πριν σου κάνω ορισμένες ερωτήσεις θα ήθελα να αναφερθώ σε μια διαφήμιση ενός γνωστού Computer-Shop, που χαρακτήριζε τον



Commodore 64 ως παιχνιδομηχανή.

Επειδή είμαι κάτοχος ενός C-64 θα ήθελα να πω ότι αυτός ο χαρακτηρισμός, αν μη τι άλλο, είναι αρκετά επιπόλαιος. Βέβαια, ένα μεγάλο μέρος των δυνατοτήτων του 64 ασχολείται με τα παιχνίδια. Όμως απορώ πώς ένας υπολογιστής με προγράμματα γραφείου και σχεδιαστικά προγράμματα, με τόσες δυνατότητες για επαγγελματική απασχόληση στον ήχο, με τόσα περιφερειακά όπως: Digital Sound Sampler, Midi 64, Teletext Adaptor (αποκωδικοποίηση κειμένου, γραφικών από δορυφόρο), πάμπολλα cartridges, αρκετές γλώσσες προγραμματισμού (Pascal, Simon's Basic), με αρκετές επεκτάσεις μνήμης κ.τ.λ. Απορώ κύριοι πώς ένας τέτοιος υπολογιστής μπορεί να ονομάζεται παιχνιδομηχανή. Τέλος έχω να κάνω 3 ερωτήματα:

α) Με ποιο τρόπο μπορώ να απενεργοποιήσω το πλήκτρο run/stop;

β) Ο C-64 έχει δυνατότητα σύνδεσης με σκληρό δίσκο;

γ) Αν μετατρέψω τη μνήμη σε 128K θα φορτώνει ορισμένα προγράμματα που είναι μόνο για C-128;

Ελπίζω να μην σας κούρασα.
Φιλικά
Νίκος Γ. Βουλιέρης

Φίλε Νίκο

Σε παρακαλώ μην παραπονιέσαι. Ο Commodore 64 είναι ακόμα ένα από τα καλύτερα home-computer, αν σκεφτείς ότι κυκλοφορεί μια τουλάχιστον δεκαετία και ακόμα βγαίνουν περιφερειακά και προγράμματα γι αυτόν και θα βγαίνουν για πολύ καιρό.

Τώρα τα καταστήματα έχουν την πολιτική τους, ο καθένας πουλάει κάποιο μηχάνημα σε τιμή πακέτου. Το πακέτο μπορεί να είναι με παιχνίδια ή με άλλα προγράμματα. Αυτό το πακέτο όμως δεν χαρακτηρίζει το μηχάνημα, γιατί αν ήταν έτσι τότε όλα τα pc θα ήταν παιχνιδομηχανές αφού στις μικρές ηλικίες αγοράζονται κυρίως για παιχνίδι.

α) Το πλήκτρο run/stop μπορείς να το απενεργοποιήσεις με την εντολή poke.

β) Στην Αμερική ανεξάρτητες εταιρείες έχουν βγάλει σκληρό δίσκο για C-64. Για τιμές και λεπτομέρειες μπορείς να αγοράσεις κάποιο αμερικάνικο περιοδικό όπου υπάρχουν αρκετές διαφημίσεις.

γ) Όχι δεν θα μπορείς να τρέχεις προγράμματα 128 γιατί εκτός από μνήμη υπάρχει και διαφορετική ROM καθώς και άλλες εντολές.

ΒΛΕΠΕ ΑΓΓΕΛΙΕΣ

Αγαπητό USER

Θα ήθελα να διατυπώσω τη γνώμη μου πάνω στο θέμα σύγκρισης του PIXEL με το USER.

α) Τα στοιχεία που υπάρχουν στο USER και έχουν "έμπνευση" ή αντιγραφεί αν θέλετε από το PIXEL είναι δοκιμασμένες συνταγές επιτυχίας. Δεν μπορεί π.χ. ένα περιοδικό να μην έχει στήλη Games Reviews ή Adventure επειδή έχει και ένα άλλο περιοδικό.

β) Η στήλη Big Mouth η οποία με καυστικό χιούμορ κέντριζε χωρίς όμως να προσβάλλει κακώς καταργήθηκε. Κάτι μου λέει ότι όλος αυτός ο θόρυβος γύρω από αυτήν έγινε επειδή έθιξε το PIXEL (και με το δίκιο της).

γ) Αυτό που μου αρέσει πολύ στο περιοδικό σας είναι η εκτεταμένη ενημέρωση χωρίς τις ρατσιστικές διαχωρήσεις τύπου "όσοι πιστοί των PC στο περιοδικό σας" που δείχνουν κερδοσκοπική διάθεση ορισμένων. Εγώ που δυστυχώς έχω την τύχη να έχω PC και να λατρεύω τα παιχνίδια, έγινα "μπαλάκι" μεταξύ γνωστών περιοδικών, και ευτυχώς κατέληξα στο πιο ολοκληρωμένο περιοδικό του χώρου (εν αναλογία με την ηλικία του).

Τελειώνοντας, και υποστηρίζοντας ανοιχτά κάθε είδους χιούμορ (από Big Mouth μέχρι Amiga Drive) σας παρακαλώ να δημοσιεύσετε την αγγελία μου που δείχνει την κατάσταση που επικρατεί στις αγγελίες άλλων περιοδικών.

Με εκτίμηση
Νίκος Μανουσέλης
ΧΑΝΙΑ

Υ.Γ:
Πού είναι το ευθυμογράφημα ;;;

Φίλε Νίκο

Για την αγγελία που μας έστειλες γύρνα στη σελίδα τών αγγελιών. Ελπίζω τα περιστέρια να είναι γρήγορα!!. Ευθυμογράφημα; Αλήθεια τι θα έλεγες να μας γράψεις ένα;

ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ ΑΠΟ ΤΗ ΘΡΑΚΗ

Αγαπητό USER,

σου γράφω με την ευκαιρία μας παραγγελίας που έκανα από τη στήλη σου Mail Order. Η ποσότητα των Reviews σου είναι κάτι περισσότερο από ικανοποιητική καθώς και η ποιότητα. Μπορείς όμως να βελτιωθείς κατά πολύ και να ορισμένοι τρόποι:

α) Μεγαλύτερη προσοχή και εμφάνιση στην οπτική εικόνα του περιοδικού. Στο εξώφυλλο δεν υπάρχουν προβλήματα αλλά οι υπόλοιπες σελίδες φαντάζουν αρκετά φτωχές. Σ' αυτό συντελεί και η μη πυκνότητα των γραμμών και γραμ-μάτων.

β) Σε κάθε τεύχος θα πρέπει να υπάρχει μια τουλάχιστον σελίδα που θα εξηγεί τον τρόπο

αξιολόγησης των παιχνιδιών, καθώς και πότε, από ποια βαθμολογία και πάνω, ένα παιχνίδι γίνεται user hit ή Spectrum, Amstrad κ.τ.λ Hit. Ειλικρινά με έχετε μπερδέψει σ' αυτό το σημείο.

γ) Η στήλη hall of fame θα πρέπει να επανέλθει αλλά βασισμένη στις πωλήσεις των πρωτότυπων παιχνιδιών μια και θα είναι περισσότερο αντικειμενική.

δ) Περισσότερα νέα πάνω σε hardware και νέα από το εξωτερικό.

ε) Αφιερώσεις πάνω σε software house με ανταποκριτές στις έδρες τους.

στ) Οργάνωση συναντήσεων μεταξύ αναγνωστών και των ελληνικών αντιπροσωπειών ξένου software καθώς και με τα οποία υπάρχοντα ελληνικά software house ή γιατί όχι με την διεύθυνση του περιοδικού.

ζ) Μηνιαία αφίσα θα πρόσφερε πολλά στο περιοδικό.

Τέλος θα ήθελα να σας ρωτήσω με τι υλικά πρέπει να είναι σχεδιασμένο ένα σκίτσο, για να μπορέσει να δημοσιευτεί. Σκίτσα φυσικά σχετικά με τους Computers.

Περιμένω την απάντησή σας για να σας στείλω δείγματα της δουλειάς μου που πιστεύω πως θα σας ικανοποιήσουν.

Υ.Γ Μήνυμα προς τον "USERAKIA" Αλέξη Κολέτσο. Το καλύτερο αγγλικό περιοδικό είναι το ACE φυσικά και όχι το COMPUTER AND VIDEO GAMES.

Γιάννης Λαζαρίδης
Αλεξανδρούπολη

Αγαπητέ Γιάννη, ευχαριστούμε για το γράμμα σου. Για τα α), δ), ε) και ζ) προσπαθούμε! Το στ) είναι κάπως δύσκολο ενώ για το γ) έχεις δίκιο αλλά τα computer shops δεν είναι καθόλου πρόθυμα να συνεργαστούν.

Η βαθμολογία εξηγείται αναλυτικά στα τεύχη 1 και 2 του USER, ενώ ένα παιχνίδι γίνεται USER HIT αν συγκεντρώνει γενικό βαθμό πάνω από 90.

Θα χαρούμε πολύ να δούμε σκίτσα σου. Στείλε τα σε άσπρο χαρτί σχεδιασμένα με μαύρο μαρκαδόρο ή σινική μελάνη.

ΓΙΑ ΤΟΝ AMSTRAD

Αγαπητό USER,

θα έμενα αρκετά ικανοποιημένος αν δημοσιευτεί το γράμμα μου.

Παρακολουθώ εδώ και καιρό το όμορφο και ενημερωτικό περιοδικό σας και θα ήθελα καταρχήν να κάνω μερικά σχόλια για το περιοδικό σας.

Σας συγχαίρω για την πλήρη ενημέρωση που προσφέρει το USER στους αναγνώστες και για τον τρόπο που καταφέρνει να βρίσκεται πάντα μέσα στο χώρο της επικαιρότητας και των πραγμάτων.

Θα ανακουφιζόμουν άμα δημοσιευτεί το γράμμα μου έστω και στο επόμενο τεύχος και τώρα ας μπω στο ψητό.



Καταρχήν θα ήταν πολύ καλό να προστεθεί μια νέα και μικρή στήλη για τον 6128 γιατί κατά πλειοψηφία υπερέχουν οι χρήστες του AMSTRAD (άμα γίνομαι υπερβολικός, επισημάνετέ το μου) σε αρκετά μεγάλο βαθμό και θα ήθελα να κρατά ενήμερους τους αναγνώστες για τα πιο καινούργια παιχνίδια και προγράμματα που κυκλοφορούν στον 6128.

Τέλος θα ήθελα να μου πεις ποιο είναι το πιο ισχυρό αντιγραφικό (για τον 6128) και από ποιο Club της Θεσσαλονίκης μπορώ να προμηθεύομαι τους πιο ακυκλοφόρητους τίτλους για το computer μου.

Ευχαριστώ.

Υ.Γ. Νομίζω ότι δώσατε την πιο σωστή απάντηση στο γράμμα του Βαγγέλη Πόλκου και όλοι σεβόμαστε τις αξιόλογες και επιτυχημένες προσπάθειες του κάθε περιοδικού που φροντίζει για την ειλικρινή διάδοση των πραγμάτων και θα ήθελα να τονίσω ότι πάντα στις κρίσεις μου είμαι αμερόληπτος.

φιλικά!
ένας
αναγνώστης..

Αγαπητέ φίλε, τα ενθαρρυντικά σου λόγια μας βοηθούν να συνεχίσουμε τη προσπάθειά μας.

Το περιοδικό μας προσπαθεί να καλύπτει όλες τις νέες κυκλοφορίες προγραμμάτων για όλους τους υπολογιστές.

Η δημιουργία ξεχωριστής στήλης για τον 6128 (ή για άλλο μηχάνημα) δεν έχει νόημα γιατί θα δημιουργήσει τη λανθασμένη εντύπωση ότι "συμπαθούμε" ή παραμελούμε κάποιες κατηγορίες χρηστών.

Όσο για τη χάρη που ζητάς δυστυχώς δε μπορούμε να σε βοηθήσουμε γιατί η υπόθεση μυρίζει ...αντίγραφα!

Α Π Α Ν Τ Η Σ Ε Ι Σ

*● **Στυλιανέλης Πέτρος** Σ' ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια, όμως δεν μπορούμε να δημοσιεύσουμε το γράμμα σου. Σκοπός μας δεν είναι ο ανταγωνισμός. Ξεκίνησε ένα περιοδικό σκουπιδοτενεκέ και τον ST, ο συντάκτης Σεργιάννης θα σε....φάει!! ● **Δημουδιάς Μάνος** Για να κάνεις reset στον υπολογιστή σου θα πρέπει να βραχυκυκλώσεις κάποια pins πίσω στο port που υπάρχει (το αριστερότερο). Καλό όμως θα ήταν για να μην έχεις κάποιο ατύχημα, να αγοράσεις κάποιο cartridge που έχει και κουμπί για reset. ● **Σιαχάμης Φώτης** α) Ναι, η κάρτα που λες υπάρχει στην Ελλάδα και κοστίζει περίπου 120000 δρχ. β) Η κάρτα αυτή είναι καθαρά για την μετατροπή του υπολογιστή σου σε συμβατό με PC. Βέβαια όταν θα δουλεύεις σε Amiga mode με αυτήν την κάρτα θα έχεις και 1Mb μνήμη. Για γραφικά ένα! (Μάλλον μία!) γ) Ναι υπάρχουν και ειδικότερα στον τομέα γραφικών και animation (μια και αυτό σ' ενδιαφέρει περισσότερο). Το μόνο πρόβλημα που θα συναντήσεις είναι το ότι δεν υπάρχουν manuals. Στο τυφλό δηλαδή!. ● **Θεοδώρου Σπύρος** Σ' ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια. Κάνουμε ό,τι μπορούμε για όλα τα formats που κυκλοφορούν για να καλύψουμε όλους τους χρήστες. ● **Φώτης Γ.** Φίλε Φώτη για όλες τις απορίες σου, πιστεύω ότι θα σε καλύψει το κύριο άρθρο που έχουμε σε αυτό το τεύχος για τα CD-rom και τις εφαρμογές τους στα παιχνίδια. ● **Βούλγαρης Μάριος** 1. Ναι, υπάρχει emulator Pc και σε επίπεδο software και Hardware. 2. Ναι, υπάρχει πρόγραμμα σχεδίασης μακεττών (τα οποία λέγονται Desk Top Publishing) και είναι: PageSetter, Profesional Page, Publisher 1000 κ.τ.λ. 3. Και ένας απλός εκτυπωτής ακίδων κάνει τη δουλεία σου. Όμως ένας laser θα έδινε καλύτερα αποτελέσματα.*

BIG TROUBLE!



Φίλοι μου γειά σας. Πώς πάμε με το προβληματάκι με τις ηλικίες; Ελπίζω καλά. Πάντως η προηγούμενη σπαζοκεφαλιά μας ήταν εύκολη αφού δέχθηκα περισσότερες απαντήσεις από κάθε άλλη φορά. Η Θεά Τύχη αυτή τη φορά ήταν με το μέρος του **Θανάση Χριστόπουλου** που πρέπει να επικοινωνήσει με το περιοδικό. Η σωστή απάντηση ήταν: Ρωτάτε "Προς τα πού λέει ο αδερφός σου οτι είναι η πόλη Α;" και ακολουθείτε τον αντίθετο δρόμο. Η εξήγηση είναι απλή, αν το σκεφτείτε λίγο.

Τί έχουμε όμως αυτό το μήνα; Κάτι πιο σοφιστικέ που θυμίζει λίγο το πρόβλημα του πρώτου τεύχους. Το ζητούμενο είναι να βρείτε όσο το δυνατόν περισσότερα παλίνδρομα. Εντάξει, θα μου πείτε, αλλά τί είναι παλίνδρομο; **Παλίνδρομο λοιπόν είναι μια λέξη ή φράση που διαβάζεται το ίδιο είτε από αριστερά προς τα δεξιά είτε από τα δεξιά προς τα αριστερά.** Κλασικό παράδειγμα το περίφημο ΝΙΨΟΝ ΑΝΟΜΗΜΑΤΑ ΜΗ ΜΟΝΑΝ ΟΨΙΝ για το οποίο θα έχετε μάθει οι περισσότεροι. Λέγεται οτι η πρώτη φράση-παλίνδρομο που ειπώθηκε από άνθρωπο σε άνθρωπο ήταν η αυτοσύσταση του Αδάμ στην Εύα: "MADAM I'M ADAM", της είπε! Κι αυτή όμως με ετοιμότητα ανταπάντησε με άλλο παλίνδρομο: "EVE", είπε απλά!

Δεν ξέρω αν ο Αδάμ και η Εύα μιλούσαν αγγλικά, αλλά το παράδειγμα είναι πολύ πετυχημένο. Εσείς λοιπόν βρείτε όσο πιο πολλά παλίνδρομα μπορείτε (για λέξεις μιλάω, γιατί οι φράσεις είναι πολύ δύσκολες κι όποιος βρει φράση κερδίζει έξτρα δώρο!) και στείλτε τα στη γνωστή διεύθυνση. Γίνονται δεκτές απαντήσεις στα ελληνικά και στα αγγλικά. Και για να μή λέτε οτι δε σας βοήθησα, το όνομα ΣΑΒΒΑΣ είναι παλίνδρομο, ακόμα κι αν το γράψετε με ένα Β! Είδατε τί αρμονία και ομορφιά κρύβει καμιά φορά η γλώσσα;

Ο τριανταδυάμπιτος

ΚΑΛΥΤΕΡΕΣ ΜΕΡΕΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΠΑΡΧΙΑ

Σαν ένα πρώτο βήμα προς τη κατεύθυνση της αντιμετώπισης των προβλημάτων που παρουσιάζονται στη διακίνηση των τευχών στην επαρχία, το USER συνεργάζεται με computer shops στα οποία μπορείτε να βρίσκετε το περιοδικό σχεδόν ταυτόχρονα με την Αθήνα. Προσπαθούμε βέβαια να αυξήσουμε τον αριθμό των συνεργαζόμενων καταστημάτων. Προς το παρόν συμβουλευτείτε τη παρακάτω λίστα:

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
*GENERAL SYSTEMS ΕΠΕ, ΕΘΝΙΚΗΣ ΑΜΥΝΗΣ 9
*Δ. ΑΝΤΩΝΟΠΟΥΛΟΣ ΣΙΑ ΟΕ, ΔΗΜ. ΓΟΥΝΑΡΗ 42
*Δ.ΚΑΛΑΦΑΤΗΣ ΣΙΑ ΕΕ, ΤΣΙΜΙΣΚΗ 3
*ΚΕΝΤΡΟ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ ΕΠΕ, ΑΓΓΕΛΑΚΗ 31
*ΝΙΚΗΤΙΔΟΥ ΜΑΡΙΑ, ΑΝΘΕΩΝ 47

ΠΑΤΡΑ
*DYNACOMP ΑΕΒΕ, ΚΟΡΙΝΘΟΥ 167
*ΚΕΝΤΡΟΣ Η.-ΜΠΑΛΑΡΗΣ Ι. ΟΕ, ΜΟΥΡΟΥΖΗ 44
*Χ.ΣΠΥΡΟΠΟΥΛΟΣ-Χ.ΣΙΑΜΠΑΝΗΣ ΟΕ ΚΟΡΙΝΘΟΥ 371

ΛΑΜΙΑ
*Β.ΔΡΟΥΓΑ, ΚΑΠΟΔΙΣΤΡΙΟΥ 34
*Ν.ΧΑΛΑΤΣΗΣ ΣΙΑ ΕΕ, ΑΙΝΙΑΝΩΝ 3

ΚΑΛΑΜΑΤΑ
*ΚΑΡΑΜΗΤΣΟΣ-ΚΟΥΒΕΛΑΣ ΟΕ, ΑΛ. ΠΑΝΑΓΟΥΛΗ14
*ΣΑΚΚΑ ΑΙΚΑΤΕΡΙΝΗ, ΚΑΝΑΡΗ 14

ΡΟΔΟΣ
*ΑΦΟΙ ΜΟΣΧΑΚΗ ΟΕ, ΣΤ. ΚΑΖΟΥΛΗ 74

ΧΑΝΙΑ
*Β.ΒΟΥΝΤΟΥΡΑΚΗ ΣΙΑ ΟΕ, ΚΥΔΩΝΙΑΣ 141Β

ΑΡΓΟΣ
*ΘΕΟΦΑΝΟΠΟΥΛΟΣ Δ., ΚΟΡΑΗ 5

ΚΟΡΙΝΘΟΣ
*ΜΗ ΧΑΝΟΡΓΑΝΩΣΗ ΠΕΛΟΠΟΝΝΗΣΟΥ ΕΠΕ, ΘΕΟΤΟΚΗ 70

ΣΥΡΟΣ
*ΝΙΚΟΛΟΥΖΟΣ ΚΩΣΤΑΣ ΣΙΑ ΟΕ, ΕΜΜ. ΡΟΙΛΟΥ 22, ΕΡΜΟΥΠΟΛΗ

ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΥΠΟΛΗ
*Π.ΓΑΒΡΙΗΛΙΔΗΣ ΣΙΑ ΟΕ, ΜΟΣΧΟΝΗΣΙΩΝ 5

ΚΟΖΑΝΗ
*ΣΙΟΥΣΤΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ ΣΙΑ ΑΕΒΕ, ΕΛ. ΒΕΝΙΖΕΛΟΥ68-72

ΑΝ
ΔΕΝ ΒΡΙΣΚΕΤΕ
ΤΟ USER
ΣΤΟ ΠΕΡΙΠΤΕΡΟ ΤΗΣ ΓΕΙΤΟΝΙΑΣ ΣΑΣ
ΤΗΛΕΦΩΝΕΙΣΤΕ
ΣΤΟ
176



SEQUENCERS ΕΝΑ ΜΑΓΝΗΤΟΦΩΝΟ ΜΕΣΑ ΣΤΟ COMPUTER

ΤΟΥ Α. ΜΑΥΡΕΛΟΥ

Οι Sequencers είναι τα προγράμματα που σίγουρα θα χρησιμοποιήσετε πιο πολύ όσοι από εσάς ασχολείστε με το MIDI.

Στην αγορά κυκλοφορούν αρκετά προγράματα με δυνατότητες που ποικίλουν ανάλογα με την τιμή και το μηχάνημα που απευθύνονται. Λογικά λοιπόν είναι κάποιος sequencer που κοστίζει πάνω από εκατό χιλάδες και "τρέχει" στον Atari να είναι καλύτερος από τον αντίστοιχο του Spectrum που δε θα ξεπερνάει σε τιμή τις δέκα με είκοσι χιλιάδες δραχμές.

Σ' αυτό το τεύχος θα ρίξουμε λίγο φως σ' αυτό το είδος software στις λειτουργίες τους και σε ορισμένα γενικά χαρακτηριστικά τους. Δε θα αναφερθούμε σε εξειδικευμένα πακέτα, προς αποφυγή διαφήμισης.

Τα προγράμματα αυτά έχουν υποστεί πολλές αλλαγές απο την εμφάνιση τους μέχρι σήμερα και τα μόνα κοινά σημεία που έχουν οι σημερινοί sequencers με τους παλιούς είναι ο χειρισμός που παρομοιάζεται με μαγνητόφωνο, και φυσικά ο βασικός σκοπός που είναι η εγγραφή τραγουδιού.

Τι είναι λοιπόν ο sequencer; Ενας απλός ορισμός λέει ότι είναι "ένα πολυκάναλο κασσετόφωνο". Οι σημερινοί sequencers όμως ξεπερνάνε το όριο του απλού μαγνητοφώνου και ενσωματώνουν και άλλα προγράμματα όπως librarian και editors. Multitasking δυνατότητες και συχρονισμός με αναλογικά μαγνητόφωνα είναι ορισμένες δυνατότητες που συμπληρώνουν τη γενική εικόνα.

Ας ξεκινήσουμε όμως τη ξενάγησή μας από το τι κάνει ο sequencer.

Μας βοηθάει καταρχήν στη εγγραφή τραγουδιού. Αυτό θα μου πείτε το κάνει και το αναλογικό μαγνητόφωνο. Εκεί που ξεχωρίζει ο sequencer είναι στο editing. Μπορείτε να κάνετε οποιαδήποτε αλλαγή, να πειραματιστείτε, να διορθώσετε τα λάθη που κάνετε χωρίς να αλλοιώνεται η ποιότητα εγγραφής και να κάνετε οποιαδήποτε αλλαγή σε σημείο που να γίνει αγνώριστο το κομμάτι.

Είπαμε προηγουμένως ότι οι sequencers προσομειώνουν τα μαγνητόφωνα. Ετσι στους περισσότερους θα δείτε τα γνώριμα play, fast fwd, rewind, record, stop, pause. Προς το παρόν δεν έχω δει κανένα sequencer με eject! (Αν δείτε κανένα τέτοιο παρακαλώ ειδοποιήστε τη διεύθυνση του περιοδικού). Μπορείτε έτσι απλά να γράψετε το κομμάτι σας στη μνήμη του υπολογιστή. Αν δε ζητάτε πολλά περισσότερα από το πρόγραμμα τότε υπάρχουν ορισμένοι πάμφθηνοι sequencers που κάνουν πολύ καλά τη δουλειά αυτή. Γράφουν και κάνουν playback το τραγούδι χωρίς να χρειάζονται ιδιαίτερες γνώσεις.

Οι υπόλοιποι sequencers (οι ακριβοί) ξεφεύγουν πολύ από τους προηγούμενους. Ας ξεκινήσουμε με μια ανάλυση της δομής των sequencers. Το πρώτο και βασικότερο μέρος είναι αυτό που περιγράψαμε παραπάνω. Φυσικά το πράγμα δε σταματάει εκεί πέρα. Το γράψιμο μπορεί να γίνεται με δυνατότητες mix down, punch in-out, auto punch in/out κ.τ.λ. Αν τα χάσατε λίγο με την ορολογία μη πτοήστε, συνεχίστε ακάθεκτοι δε ξέρετε τι έχετε ακόμα να συναντήσετε μπροστά σας!

Χονδρικά (γιατί αναλυτικά θα περιγραφούν σε επόμενο τεύχος) punch in και punch out είναι τα σημεία στα οποία θα αρχίζει και θα τελειώνει η εγγραφή. Mix είναι η λειτουργία κατά την οποία οι καινούργιες νότες επικαλύπτονται με τις παλιές. Μπορεί να συνδιαστεί και με λειτουργίες loop έτσι ώστε να κατασκευάσουμε μουσικά σχήματα όπως ακριβώς γίνεται και στις drum machines.

Το όλο σκηνικό του πρώτου μέρους συμπληρώνεται με την παρουσία των απαραίτητων "μετρητών". Αυτοί μπορεί να είναι πραγματικού χρόνου σε μορφή ρολογιού (λεπτά, δευτερόλεπτα, υποδιαιρέσεις) ή μετρητή pattern (μουσικού μέτρου). Επίσης θα υπάρχει ρύθμιση για το tempo, αρίθμηση των tracks με την ονομασία τους, το midi κανάλι που απευθύνονται, αν λειτουργούν την καθορισμένη στιγμή (playback) ή αν βρίσκονται σε θέση mute, διαθέσιμη μνήμη σε μορφή νοτών ή μνήμης (ανάλογα με τον sequencer). Αυτά πάνω-κάτω είναι τα κοινά σημεία του πρώτου μέρους που αφορά όπως είπαμε την εγγραφή.

Το δεύτερο μέρος (editing) είναι και το πιο πολύπλοκο. Εδώ έχουμε, πολλές διαφορές από sequencer σε sequencer που οφείλονται κυρίως στις προσδοκίες των προγραμματιστών να δώσουν περισσότερες δυνατότητες στα προγράμματά τους,

αλλά και στις αυξημένες με τον καιρό απαιτήσεις των μουσικών. Σ' αυτό το μέρος διορθώνουμε τυχόν λάθη που έχουμε κάνει, σβήνουμε νότες ή μέτρα και δίνουμε τη μορφή που θέλουμε στο αριστούργημά μας. Βέβαια η περιγραφή ήταν πολύ γενική. Ολα αυτά συνοδεύονται από οθόνες με παρτιτούρες, από οθόνες που παρουσιάζουν το τραγούδι υπό μορφή grid (bar) ή υπό μορφή event (λίστες δεδομένων).

Σίγουρα δε θα συναντήσετε πολλούς sequencers με δυνατότητα ανάλυσης παρτιτούρας και αυτό γιατί ειναι πολύ δύσκολο να αποδωθεί το ανθρώπινο παίξιμο στο χαρτί. Ακόμα και αυτοί που έχουν τη δυνατότητα αυτή το αποτέλεσμα μετά από γρήγορο παίξιμο θα είναι απογοητευτικό. Πάντως οι μετατροπές που μπορείτε να κάνετε στο κομμάτι όταν το έχετε υπό μορφή παρτιτούρας ή grid είναι πολλές. Ξεκινάνε από τη διόρθωση μιας νότας και καταλήγουν στη προσθήκη ολόκληρου κομματιού αν χρειαστεί. Εδώ συναντούμε και την εγγραφή σε step time σε αντιπαράθεση με την real time. Το τραγούδι γράφετε νότα-νότα με διαφορετικό όμως τρόπο ανάλογα φυσικά το πρόγραμμα. Επίσης έχουμε ανάλυση του κάθε event όχι μόνο σε επίπεδο διάρκειας και ονομασίας αν είναι νότα, αλλά και velocity/aftertouch scale, αριθμός ήχου στο synthesizer μας, πληροφορίες για pitch bend/modulation wheel. Το event είναι ο,τιδήποτε "μπαίνει" στο midi in του υπολογιστή. Μπορεί λοιπόν να είναι και μύνημα αλλαγής ήχου ή ακόμα και system exclusive. Εχετε έτσι πρόσβαση σε ό,τι εισέρχεται στον υπολογιστή.

Οι λειτουργίες velocity και aftertouch συνήθως προγραμματίζονται ξεχωριστά σε σημείο πολλές φορές να ρυθμίζεται και η attack velocity/aftertouch και η release velocity/aftertouch σε όλο το κομμάτι ή σε συγκεκριμένες νότες όπως επίσης υπάρχουν προγράμματα που δίνουν τυχαίες τιμές στην ταχύτητα πίεσης των πλήκτων για να μην γίνεται "τετράγωνα" το παίξιμο. Quantize είναι η δυνατότητα του προγράμματος να διορθώνει τη διάρκεια και τον γενικότερο χρονισμό του μουσικού αυτόματα κατά τη διάρκεια του παιξίματος ή ανάλογα το sequencer έπειτα. Αυτή η λειτουργία είναι πραγματικά πολύ χρήσιμη. Το πρόβλημα της είναι όμως ότι αν δεν υπάρξει ένα μέτρο στη λειτουργία της, από τη πλευρά του μουσικού, "στρογγιλεύει" τόσο πολύ το duraction της κάθε νότας ώστε το τραγούδι να ακούγεται ψεύτικο.

Σε πολλούς sequencers υπάρχει η δυνατότητα groove, ή όπως αλλιώς ονομάζεται ανάλογα το πρόγραμμα, η οποία έρχεται να δώσει την αίσθηση ανθρώπινου παιξίματος. Κάθε νότα "ξεφεύγει" λίγο από το απόλυτο σωστό και μετακινείται σε σχέση με τις άλλες. Οι παράμετροι είναι πάρα πολλοί γι' αυτές τις λειτουργίες και κάθε πρόγραμμα έχει να δείξει κάτι παραπάνω από τα άλλα γι' αυτό δεν θα αναφέρουμε περισσότερα. Εδώ θα ήθελα να αναφερθώ σε μια δυνατότητα ορισμένων sequencers που μ' έχει εντυπωσιάσει. Είναι η δυνατότητα να κάνουμε split στο keyboard. Μπορείτε μέσω του προγράμματος να δώσετε διαφορετικό αριθμό midi καναλιού σε ορισμένες περιοχές του κλαβιέ, να ορίσετε σε ορισμένες νότες να κάνουν κάποιες λειτουργίες όπως για παράδειγμα να αρχίζουν και να σταματάνε τη διαδικασία εγγραφής κ.α. Ετσι το Master keyboard απευθύνεται ταυτόχρονα σε περισσότερα από ένα synthesizers και κάποιες βασικές λειτουργίες που χρησιμοποιούνται συχνά και προυποθέτουν τον υπολογιστή ή το ποντίκι κοντά στο όργανο ενεργοποιούνται από το πάτημα για παράδειγμα της νότας do#.

Φυσικά οι "ειδικές" αυτές νότες δε θα πρέπει να χρησιμοποιούνται στο μουσικό κομμάτι. Αυτή η δυνατότητα είναι περισσότερο χρήσιμη σε live εκτελέσεις.

Οι πιο σύγχρονοι sequencers έχουν και ένα librarian για να φορτώνονται οι ήχοι κατευθείαν από τη δισκέτα στη μνήμη των οργάνων μαζί με τα data του sequencer. Ετσι κάθε κομμάτι έχει το δικό του set ήχων.

Μια που μιλήσαμε για ήχους να πούμε ότι ορισμένοι υπολογιστές έχουν δυνατότητα να "συνοδέψουν" τα υπόλοιπα όργανα. Εδώ θα πάρουμε για παράδειγμα την Amiga η οποία είναι ικανή να αναπαράγει samples με ταχύτητα 23 KHZ αν έχει κάνει τη δειγματοληψία η Paula και 55 KHZ αν έχει κάνει τη δειγματοληψία ο 68000. Το sampling με τον 68000 δεν είναι διαδεδομένο γιατί παραλύει κάθε άλλη λειτουργία του υπολογιστή.

Πάντως τα 23 KHZ δεν είναι καθόλου ευκαταφρόνητα αν σκεφτείτε ότι η πλειοψηφία των αρμονίων (Οχι των synthesizers) έχει πολύ χαμηλότερο επίπεδο ποιότητας ήχου. Για να τελείωνουμε με το θέμα του υπολογιστή ως μουσικού οργάνου σημειώνουμαι ότι μπορεί άνετα να χρησιμοποιηθεί σαν φτηνή drumachine. Ο Atari ST και η Amiga είναι ίσως πιο ευνοούμενοι από τους άλλους υπολογιστές κυρίως λόγω ανωτερότητας του hardware που έχουν. Ετσι σ' αυτούς τους δύο υπολογιστές εμφανίστηκαν πρόσφατα προγράμματα που είναι multitasking. Αυτή η πτυχή είναι, παραπάνω από ότι φαντάζεστε, σπουδαία για τους επαγγελματίες μουσικούς και για τα studios. Μπορούμε να έχουμε ταυτόχρονα στη μνήμη διάφορα προγράμματα όπως editors για τα samplers, προγράμματα εκτύπωσης παρτιτούρας (αν δεν έχει αυτή τη δυνατότητα ο sequencer) και ανάλογα με τη φύση των προγραμμάτων να δουλεύουν ταυτόχρονα και να συνεργάζονται.

Αυτά είναι τα βασικότερα κοινά σημεία των sequencers. Η παρουσίαση ήταν πολύ επιφανειακή ηθελημένα. Ορισμένα προβλήματα (που ελπίζω ότι θα λυθούν στο μέλλον) δε μου επέτρεψαν να αναφερθώ σε πιο χειροπιαστά παραδείγματα.

Θα προτιμούσα η παρουσίαση να γινόταν με αναφορά ορισμένα διάσημα πακέτα της αγοράς που παρουσιάζουν τρομερό ενδιαφέρον αλλά υπάρχουν ενδιασμοί και εμπόδια.

Θα ήθελα, τελειώνοντας, να δώσω ορισμένες συμβούλες σε όσους σκοπεύουν να αγοράσουν κάποιον sequencer. Για το λόγο ότι η τιμή τους είναι τις περισσότερες φορές "αλμυρή" (πολλές φορές ξεπερνάει τις 100000 δρχ.) θα πρέπει η εκλογή τους να γίνεται με βάση τι χρειάζεστε και όχι με τη συνηθισμένη λογική του Έλληνα να αγοράζει αυτό που είναι πιο γνωστό και ακριβό. Οχι πως το ακριβό πρόγραμμα δεν είναι και καλό, αλλά γιατί να αγοραστεί από κάποιον που δεν έχει ανάλογες απαιτήσεις;

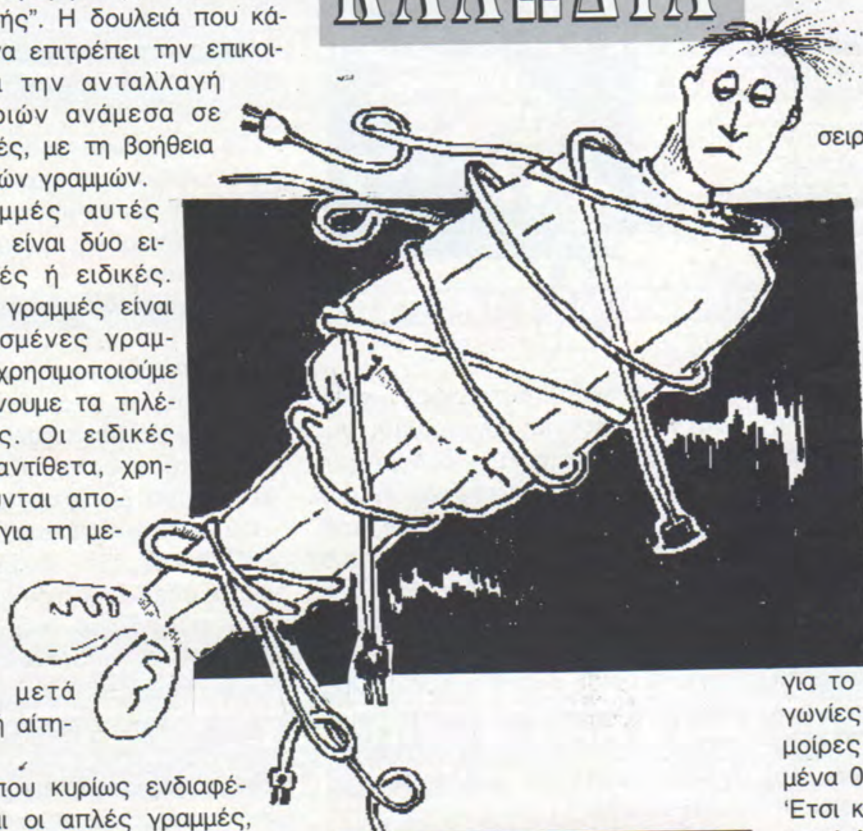
Προτιμούνται πάντως τα προγράμματα με φιλικό περιβάλλον, ευκολίες χειρισμού, πολλά κανάλια εγγραφής και λειτουργικό editing.

Στο επόμενο τεύχος θα συνεχίσουμε στο γράψιμο μουσικού κομματιού και θα σας δώσουμε ορισμένα tricks που μπορούν να σας φανούν αρκετά χρήσιμα.

Ο ΚΟΣΜΟΣ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΚΑΛΩΔΙΑ

ΤΟΥ Β. ΛΟΥΜΗ

Από αυτό το τεύχος, το USER εγκαινιάζει μια σειρά άρθρων που αφορούν τα Modems και τις Ελληνικές Βάσεις Πληροφοριών. Σκοπός μας είναι να σας ενημερώσουμε για την κατάσταση που επικρατεί σε αυτό τον τόσο ενδιαφέροντα τομέα, και να σας φέρνουμε κάθε φορά τα νέα για τις εξελίξεις στην Ελλάδα και τον κόσμο. Ελπίζουμε να βρείτε τη στήλη ενδιαφέρουσα.



ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΑ MODEMS ΚΑΙ ΠΟΥ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΟΥΝΤΑΙ

Ας ξεκινήσουμε από την αρχή, και ας εξετάσουμε τι είναι το modem. Η ονομασία του προέχεται από τις αγγλικές λέξεις MODulator και DEModulator, που σημαίνουν αντίστοιχα "Διαμορφωτής" και "Αποδιαμορφωτής". Η δουλειά που κάνει είναι να επιτρέπει την επικοινωνία και την ανταλλαγή πληροφοριών ανάμεσα σε υπολογιστές, με τη βοήθεια τηλεφωνικών γραμμών.

Οι γραμμές αυτές μπορεί να είναι δύο ειδών: απλές ή ειδικές. Οι απλές γραμμές είναι οι συνηθισμένες γραμμές που χρησιμοποιούμε για να κάνουμε τα τηλέφωνά μας. Οι ειδικές γραμμές αντίθετα, χρησιμοποιούνται αποκλειστικά για τη μετάδοση δεδομένων και τοποθετούνται μετά από ειδική αίτηση.

Αυτές που κυρίως ενδιαφέρουν είναι οι απλές γραμμές, γιατί αυτές χρησιμοποιούν οι κοινοί θνητοί (δηλαδή εμείς!). Αυτό που πρέπει να πούμε για τις γραμμές αυτές, είναι ότι δεν έχουν σχεδιαστεί για επικοινωνία μεταξύ υπολογιστών (οι κακές γλώσσες λένε πως οι ελληνικές γραμμές δεν έχουν σχεδιαστεί για επικοινωνία γενικώς...). Αυτό σημαίνει ότι οι προδιαγραφές τους επιτρέπουν τη μετάδοση κυμάτων με συχνότητες από 300 Hz ως 3400 Hz, που αντιστοιχούν περίπου στις συχνότητες της ανθρώπινης φωνής.

Οι υπολογιστές όμως, δεν επικοινωνούν (ακόμα...) με λέξεις, αλλά με bits και bytes. Αυτό που χρειάζονται είναι να μπορούν να "πούν" και να "ακούσουν" τα δύο βασικά ψηφία, το 0 και το 1. 'Ετσι το modem αναλαμβάνει να μετατρέψει τις πληροφορίες που στέλνουν οι υπολογιστές με μορφή σειρών από 0 και 1, σε σήματα με συχνότητες 300 Hz ως 3400 Hz, τα οποία μπορούν να μεταφέρουν οι τηλεφωνικές γραμμές, και ταυτόχρονα να μετατρέψει τα σήματα που λαμβάνει, σε σειρές από 0 και 1, τις οποίες ο υπολογιστής μπορεί να κατανοήσει και να επεξεργαστεί.

'Ενας τρόπος για να γίνει αυτό, είναι να χρησιμοποιήσει το modem δύο συχνότητες, μία για λήψη (στα 2400 Hz) και μία για μετάδοση δεδομένων (στα 1200 Hz). Για να γίνεται ο διαχωρισμός ανάμεσα σε 0 και 1, αντί να χρησιμοποιούνται διαφορετικές συχνότητες, χρησιμοποιούνται διαφορετικές γωνίες φάσης για το σήμα. Για παράδειγμα, στις γωνίες φάσης 0, 90, 180 και 270 μοίρες αντιστοιχίζονται τα δεδομένα 01, 00, 10 και 11 αντίστοιχα. 'Ετσι κάθε φορά το modem στέλνει ή λαμβάνει δύο bits πληροφοριών.

'Ισως τα παραπάνω φαίνονται λίγο τεχνικά, αλλά όσοι έχουν πάει τουλάχιστον στο γυμνάσιο (και δε χάζευαν την ώρα του μαθήματος...) δε θα έχουν δυσκολία να τα καταλάβουν.

ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ ΓΙΑ ΤΑ MODEM

Τα παραπάνω δίνουν μια ιδέα για τα βασικά πράγματα που πρέπει να γνωρίζετε για τα modems. Υπάρχουν όμως και άλλα πολλά.

Είναι απαραίτητο δύο υπολογι-

στές να επικοινωνούν μεταξύ τους με τον ίδιο ρυθμό, ώστε να μη συναντάμε το φαινόμενο ο ένας να στέλνει πληροφορίες κάθε δέκατο του δευτερολέπτου και ο άλλος να απαντάει κάθε ώρα! Ωραία συνομιλία θα γίνεται τότε...

Ο ρυθμός, η ταχύτητα της επικοινωνίας μετριέται σε baud, δηλαδή σε "πακέτα" πληροφοριών ανά δευτερόλεπτο. Επειδή στο παράδειγμά μας, κάθε πακετάκι περιέχει 2 bits πληροφοριών, ο αριθμός των bits ανά sec (bps) είναι διπλάσιος από τον αριθμό baud. Και αφού αυτό που μας ενδιαφέρει δεν είναι τα πακέτα, αλλά οι πληροφορίες που μεταφέρουν, η ταχύτητα θα διαφέρει από τον αριθμό baud, ανάλογα με το πόσα bits περιέχει κάθε πακέτο πληροφοριών. Έτσι μπορεί δύο modem να έχουν την ίδια ταχύτητα σε baud αλλά διαφορετική σε bps.

Ο τρόπος της κωδικοποίησης των πληροφοριών είναι λοιπόν σημαντικός. Στο διεθνή χώρο, κυριαρχούν δύο διαφορετικά είδη πρωτοκόλων: αυτά που θεσπίζει η CCITT (Διεθνής Συμβουλευτική Επιτροπή για την Τηλεφωνία και την Τηλεγραφία), και αυτά που θεσπίζει η αμερικανική επιτροπή BELL. Μερικά από τα πιο γνωστά πρωτόκολα είναι τα CCITT V21, V22, V22bis και τα BELL 103, 21A και άλλα, τα οποία χρησιμοποιούνται για ταχύτητες μέχρι 2400bps. Υπάρχουν πάντως πρωτόκολα που υποστηρίζουν ταχύτητες μετάδοσης της τάξης των 57600bps και ακόμη υψηλότερες (φυσικά όχι σε απλές τηλεφωνικές γραμμές..).

Όπως καταλαβαίνετε, υψηλότερες ταχύτητες σημαίνουν οικονομία σε χρόνο και χρήμα και μεγαλύτερη απόδοση.

Γι' αυτό η τάση είναι να χρησιμοποιούνται modems με ταχύτητες τουλάχιστον 2400bps (1200bps για την Ελλάδα, όπου το τηλεφωνικό δίκτυο φημολογείται για την ποιότητά του...).

Τέλος, λόγω των ανωμαλιών που παρατηρούνται κατά τη μετάδοση (θόρυβος, "σκουπίδια", συναχροάσεις, χρηματιστήριο, δελτίο καιρού, τα τελευταία νέα για το Ritz και την Carolain, και γενικά όλα τα συνηθισμένα που ακούει κανείς όταν προσπαθεί να τηλεφωνήσει...), λόγω αυτών λοιπόν, είναι απαραίτητο να υπάρχει κάποιος τρόπος ώστε να διαπιστώνονται τα λάθη και, αν είναι δυνατό, να διορθώνονται.



Για το σκοπό αυτό, χρησιμοποιούνται διάφοροι αλγόριθμοι για την κωδικοποίηση των δεδομένων, ώστε ο λήπτης να ελέγχει αν αυτά είναι σωστά ή όχι. Ένας από αυτούς τους αλγόριθμους, ίσως ο απλούστερος, είναι κάθε λίγα bits να στέλνεται και ένα byte ελέγχου, που θα ισούται με το άθροισμά τους. Αν ο λήπτης δε μπορεί να επαληθεύσει την ισότητά τους, τότε η μετάδοση ήταν λανθασμένη και πρέπει να διορθωθεί ή να επαναληφθεί.

Τέτοια "πρωτόκολα ελέγχου και διόρθωσης δεδομένων" υπάρχουν πολλά, με γνωστότερο το MNP, το οποίο έχει διάφορες παραλλαγές (επίπεδα), ανάλογα με την ακρίβεια της κωδικοποίησης και τη δυνατότητα αυτόματης διόρθωσης των δεδομένων.

ΤΕΛΟΣ ΜΕ ΤΑ MODEM

Και για να κλείσουμε αυτή την πρώτη αναφορά μας στα modems, θα ήθελα να πω πως υπάρχουν δύο τύποι, στους οποίους μπορεί να βρει κανείς ένα modem: εσωτερικά και εξωτερικά. Τα εξωτερικά συνδέονται σε μια σειριακή θύρα του υπολογιστή σας (RS232 και τις ανάλογες), και έτσι κάθε τύπος υπολογιστή μπορεί να συνδεθεί με αυτά, είτε είναι συμβατός με IBM, είτε AMIGA ή ATARI, ή και άλλος (μόνο ο καημένος ο Θείος δεν πρόβλεψε μία σειριακή θύρα για το SPECTRUMάκο, και χάλασε τη ζάχαρη...). Ο άλλος τύπος, τα εσωτερικά, συνδέονται μόνο με συμβατούς με τον IBM υπολογιστές, και έχουν μορφή κάρτας που καταλαμβάνει ένα slot και θεωρείται από το σύστημα σα μια σειριακή θύρα.

Τα εξωτερικά modems είναι γενικά ακριβότερα από τα εσωτερικά, γιατί περιέχουν το δικό τους τροφοδοτικό και έχουν και δικό τους κουτί.

Για να συνδέσετε ένα modem με τον υπολογιστή σας, το συνδέετε στη σειριακή θύρα ή το τοποθετείτε σε ένα ελεύθερο slot, ανάλογα με τον τύπο του, συνδέετε το τροφοδοτικό του στην πρίζα (αν έχει δικό του τροφοδοτικό - και φυσικά αν έχετε πρίζες, και η ΔΕΗ δεν έχει απεργία, και το μικρό αδελφάκι του φίλου σας από το αποκάτω διαμέρισμα δεν κατέβασε τις ασφάλειες τις πολυκατοικίας σας...) και τέλος συνδέετε το modem στην πρίζα του τηλεφώνου (εδώ καλό θα ήταν να κάνετε και καμμιά προσευχή, παρακαλώντας τον καλό Θεούλη να έχει καλά τον ΟΤΕ, που εσείς πολύ αγαπάτε και εκτιμάτε κ.λ.π, και αν είναι δυνατό στείλτε και μια κασσέτα με τις δεήσεις σας στον ΟΤΕ, έτσι, για να ξέρουν πόσο τους εκτιμάτε και τους προσέχετε...)

Αυτά τώρα για τα modems, τον επόμενο μήνα θα δούμε τις ελληνικές βάσεις δεδομένων καθώς και τα διάφορα χαρακτηριστικά τους.

Εσείς μέχρι τότε ...

. . . . A T D P 555555....CONNECT.....LOGON PLEASE....κ.τ.λ. !!

USER

KOYΠONI KATAXΩPHΣHΣ AΓΓΕΛΙΑΣ



ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER
ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ
ΣΠΑΡΤΗΣ 75, 124 61 ΧΑΙΔΑΡΙ
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ

USER

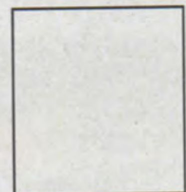
ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ



ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER
ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ
ΣΠΑΡΤΗΣ 75, 124 61 ΧΑΙΔΑΡΙ
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ

ΣΥΜΠΑΝ COMPUTERS

ΚΟΥΠΟΝΙ MAIL ORDER



ΠΡΟΣ ΣΥΜΠΑΝ COMPUTERS
ΣΤΟΥΡΝΑΡΑ 27 & ΜΠΟΤΑΣΗ
106 82 ΑΘΗΝΑ
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ MAIL ORDER

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε με καθαρά γράμματα το κείμενο της αγγελίας σας:

....

....

....

....

ΝΑ ΚΑΤΑΧΩΡΗΘΕΙ ΜΕ ΠΛΑΙΣΙΟ:
ΝΑΙ ΟΧΙ

ΝΑ ΚΑΤΑΧΩΡΗΘΕΙ ΜΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ:
ΝΑΙ ΟΧΙ

ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΝ:

* ΚΑΘΕ ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ ΜΕΧΡΙ 15 ΛΕΞΕΙΣ ΚΟΣΤΙΖΕΙ 1000 ΔΡΧ.
* ΚΑΘΕ ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΛΕΞΗ ΕΠΙΒΑΡΥΝΕΤΑΙ ΜΕ 100 ΔΡΧ.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:..

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:..

ΤΗΛΕΦΩΝΟ:..

ΕΣΩΚΛΕΙΩ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗ ΕΠΙΤΑΓΗ Νο:..

* ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 50% ΕΠΙΠΛΕΟΝ
* ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΣΕ ΠΛΑΙΣΙΟ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 100% ΕΠΙΠΛΕΟΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ

* **ΝΑΙ!** Θέλω να γραφτώ συνδρομητής για ένα χρόνο στο USER. Για το σκοπό αυτό στέλνω την ταχυδρομική επιταγή Νο με το ποσό των 4400 δρχ. αντί για 4800 δρχ. που είναι η κανονική τιμή του περιοδικού. Αν για κάποιο λόγο δεν μείνω ευχαριστημένος/η από τη συνδρομή μου, μπορώ να τη διακόψω και να πάρω αμέσως πίσω το υπόλοιπο των χρημάτων μου.

[redacted]

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ..

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ..**ΤΚ**............

ΤΗΛΕΦΩΝΟ..**ΗΛΙΚΙΑ**............

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ..

Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΝΑ ΑΡΧΙΖΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ Νο:................

Σημ: Κόστος συνδρομής για την Κύπρο 5000 δρχ.

ΚΟΥΠΟΝΙ MAIL ORDER

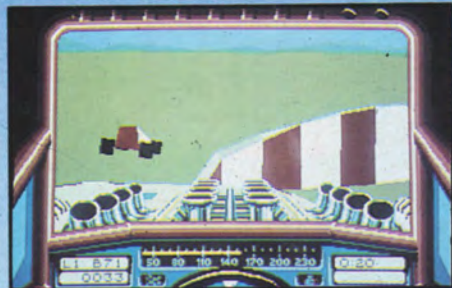
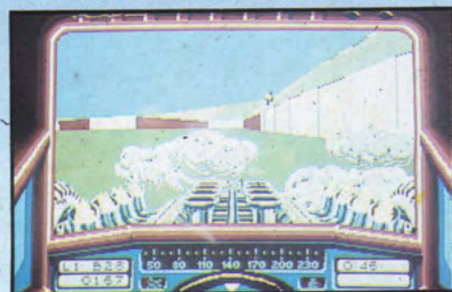
ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ....
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ..
ΤΚ...............................**ΠΟΛΗ** ....**ΤΗΛ.** ....
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ..
ΗΛΙΚΙΑ..**ΥΠΟΓΡΑΦΗ** ....

ΟΝΟΜΑΣΙΑ ΠΡΟΙΟΝΤΟΣ	ΤΙΜΗ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΣΥΝΟΛΟ	ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΑ
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				

*** ΔΕΝ ΣΤΕΛΝΩ ΧΡΗΜΑΤΑ ΤΩΡΑ, ΑΛΛΑ ΘΑ ΠΛΗΡΩΣΩ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΜΟΛΙΣ ΜΟΛΙΣ ΛΑΒΩ ΤΑ ΠΡΟΙΟΝΤΑ**

*** ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ ΦΠΑ**
*** ΤΑ ΕΞΟΔΑ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗΣ ΒΑΡΥΝΟΥΝ ΤΟΝ ΠΑΡΑΛΗΠΤΗ**

STUNT CAR RACER

SCREEN SHOTS MAY VARY

Το Stunt Car Racer είναι διαθέσιμο για ST, Amiga, PC και C64.

Εγκατασταθείτε στη θέση του οδηγού ενός από τα πιο άγρια αυτοκίνητα αγώνων όπως το Stunt Car Racer. Εξαρτάται από σας να αποδείξετε το πόσο καλοί οδηγοί είστε και να διαπιστώσετε αν έχετε τις δυνατότητες να γίνετε κάποτε πρωταθλητής διεθνούς επιπέδου.

Με την πολύ γρήγορη τούρμπο V8 μηχανή που σας παρέχει την ισχύ για απίστευτες ταχύτητες, το αυτοκίνητο αυτό είναι ένας πραγματικός πύραυλος που καταπίνει τις αποστάσεις.

Οι πίστες είναι εντελώς εξωπραγματικές. Υπάρχουν επικίνδυνες στροφές που σας επιτρέπουν να αναπτύξετε μεγάλες ταχύτητες και μεγάλες ράμπες που εκσφεδονίζουν το αυτοκίνητο στα ύψη. Γενικά θα φαίνεται να περνάτε τόσο χρόνο στον αέρα που θα μπορούσατε να δώσετε εξετάσεις για πιλότος!

Αγωνιζόσαστε με αντιπάλους οδηγούς ελεγχόμενους από το computer, όπως ο Dare Devil και ο Road Hog. Οδηγείτε και πηδάτε τις ράμπες τόσο γρήγορα που το αυτοκίνητό σας αρχίζει να παθαίνει ζημιές από τις πιέσεις που αναπτύσσονται και σιγά - σιγά να διαλύεται. Όμως δεν υπάρχουν βραβεία για τον δεύτερο καλύτερο σε αυτό το παιχνίδι. Είναι ΟΛΑ ή τίποτα.

MicroStyle

COMPUTERS DELTA

ΤΙΤΛΟΣ	DEJA VU II
HOUSE	ICOM SIMULATIONS
FORMAT	PC,AMIGA,ST
ΤΙΜΗ	3000(PC),2700(AM,ST)
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	Delta Computers

Deja Vu II

LOST IN LAS VEGAS

ΤΟΥ Θ. ΡΑΠΤΟΠΟΥΛΟΥ

Las Vegas η πόλη που δεν κοιμάται ποτέ. Αν έχετε δεί στην τηλεόραση την πολύ επιτυχημένη σειρά "οι σκληροί του Σικάγο", και θα θέλατε να ζήσετε και εσείς μερικές νύχτες στη πόλη που δεν κοιμάται ποτέ, τότε σίγουρα αυτό που ψάχνετε θα το βρείτε στο DEJA VU II. Οσοι από εσάς βέβαια έχετε γνωρίσει τον μαγικό κόσμο του DEJA VU I είναι σίγουρο πως το DEJA VU II θα είναι μια απολαυστική συνέχεια.

ΓΡΑΦΙΚΑ	97
ΚΙΝΗΣΗ	95
ΗΧΟΣ	85
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΠΛΟΚΗ	97
ΠΑΚΕΤΟ	95
ΑΝΤΟΧΗ	95
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	84
ΓΕΝΙΚΑ	**94**

ΣΕΝΑΡΙΟ

Βρίσκεστε αναίσθητος στο μπάνιο ενός δωματίου του ξενοδοχείου Lucky Dice. Σιγά σιγά ξαναβρίσκετε τις αισθήσεις σας, και αρχίζετε να θυμάστε τι είχε συμβεί. Νιώθετε μια ζαλάδα και έναν πόνο στο πίσω μέρος του κεφαλιού σας. Θυμάστε δύο άνδρες που σας απήγαγαν με το ζόρι από το Σικάγο, και σας μεταφέραν στο Las Vegas. Σας οδήγησαν μπροστά στο αφεντικό τους, τον αρχιγκάνγκστερ Tony Malone. Φημολογίες συνδέουν τον Tony Malone με τον Joey Siegel. O Joey Siegel είναι ο κακοποιός που είχατε διαλευκάνει την δολοφονία του. Οπως ανακαλύψατε ο Joey Siegel έκανε δουλειές του Malone στο Σικάγο. Ο ξαφνικός θάνατος του Siegel δημιουργεί ένα έλλημα 112000 δολλαρίων στα χρήματα του Malone. O Malone σας κάνει μια πρόταση: ή μέσα σε μια βδομάδα θα βρίσκατε τι έγιναν τα λεφτά και θα του τα δίνατε ή ο ένοχος θα είσαστε εσείς, και για να μην έχετε καμία πιθανότητα να το σκάσετε από το Las Vegas, βάζει τον εκτελεστή του Stogie Martin να σας παρακολουθεί συνέχεια. Σηκώνεστε από το πάτωμα, και ντύνεστε, βγαίνετε έξω από το μπάνιο και βρίσκεστε στο υπνοδωμάτιο. Μέσα στην ζαλάδα σας νίωθετε ένα χτύπημα στην πλάτη. Γυρνάτε και βλέπετε τον Stogie Martin. O Stogie σας υπενθυμίζει τις οδηγίες που έχει. Εσάς σας μένει μόνο μια εβδομάδα για να βρείτε μια άκρη.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ

Ο χειρισμός του παιχνιδιού βασίζετε σε μια τεχνική που δημούργησε η Icom Simulations και είναι γνωστή ως icon-driven. Η οθόνη του υπολογιστή χωρίζεται σε έξι παράθυρα. Στο κεντρικό και πιό μεγάλο παράθυρο, εξελίσσεται η περιπέτεια. Σε αυτό το παράθυρο εμφανίζονται οι χαρακτήρες της περιπέτειας και οι διάφορες τοποθεσίες. Αριστερά της οθόνης υπάρχει ένα παράθυρο το οποίο είναι το inventory σας. Σε αυτό το παράθυρο μπορείτε να δείτε τα πράγματα που έχετε συλλέξει. Για κάθε αντικείμενο υπάρχει και το ανάλογο σχήμα που απεικονίζεται στο inventory και όχι κάποια λέξη. Θα πρέπει να θυμάστε ότι το inventory δέχεται ένα συγκεκριμένο αριθμό αντικειμένων ανάλογα με το βάρος και τον όγκο που έχουν. Αυτό το σημείο πιστέυω πως ανεβάζει αρκετά τη ρεαλιστικότητα του παιχνιδιού. Στο κάτω μέρος της οθόνης υπάρχει το παράθυρο για τα μηνύματα, στο οποίο εμφανίζονται οι περιγραφές αντικειμένων και χώρων και οι διάλογοι ανάμεσα στα διάφορα πρόσωπα. Στην πάνω μεριά της οθόνης υπάρχει το παράθυρο το οποίο περιλαμβάνει όλο το λεξιλόγιο. Το λεξιλόγιο του παιχνιδιού είναι το εξής : EXAMINE, OPEN, CLOSE, SPEAK, OPERATE, GO, HIT, CONSUME. Στη δεξιά μεριά της οθόνης υπάρχουν δύο παράθυρα το Exits και το Self. Το πρώτο μας δείχνει τις εξόδους που υπάρχουν στο σημείο που βρισκόμαστε και το δεύτερο αντιπροσωπεύει τον εαυτό μας. Ο χειρισμός του παιχνιδιού γίνεται με

P A R A D I S E







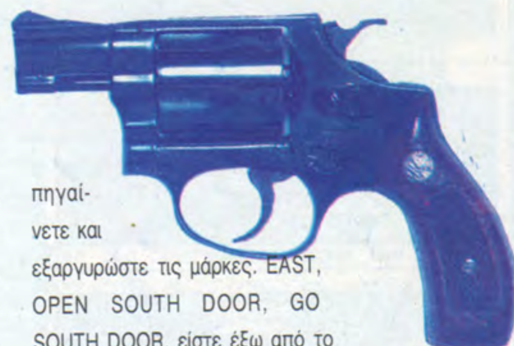
Keyboard ή με mouse. Το mouse σας δίνει πιό γρήγορο χειρισμό για αυτό καλό είναι να χρησιμοποιήσετε mouse και όχι πληκτρολόγιο. Το DEJA VU II λειτουργεί μόνο σε VGA ή EGA.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Η ποιότητα των γραφικών του παιχνιδιού, πραγματικά μας ξάφνιασε. Τα γραφικά, είναι πολύ εντυπωσιακά από την πρώτη κιόλας εικόνα του παιχνιδιού. Η ποιότητα και τα χρώματα των γραφικών πιστεύω πως είναι το κάτι άλλο. Πιστεύω πως η icom simulations έδωσε τον καλύτερο εαυτό της για να πετύχει αυτό το καταπληκτικό αποτέλεσμα. Το κάθε αντικείμενο μέσα στο παιχνίδι είναι καλοσχεδιασμένο και έχει πολύ καλούς χρωματισμούς. Αποκορύφωμα στη περιπέτεια είναι το τέλος της που σίγουρα θα σας αφήσει άφωνους. Ο ήχος του παιχνιδιού είναι αρκετά καλός, και σίγουρα προσφέρει και αυτός στη ρεαλιστική ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Η κίνηση στα γραφικά είναι αρκετά εντυπωσιακή, δεν έχετε παρά να δείτε την αναχώρηση του τραίνου. Μετά από όλα αυτά που είδαμε μπορούμε άνετα να πούμε πως η κίνηση και τα γραφικά του παιχνιδιού τείνουν στο τέλειο.

Η ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Βρίσκεστε στο λουτρό γυμνός, οπότε GET TRENCHCOAT, GET PANTS, OPERATE PANTS ON SHELF, OPERATE TRENCHCOT ON SHELF, OPEN PANTS. Βρίσκετε το κλειδί του δωματίου σας και το πορτοφόλι σας. OPEN WALLET, EXAMINE FADED NEWSPAPER CLIPPING, EXAMINE FAIRLY RECENT NEWSPAPER CLIPPING, μεταφέρετε το κλειδί, τα δολάρια, την άδεια οδηγήσεως, το quarter και τα δύο αποκόμματα εφημερίδων στο inventory. CLOSE WALLET, CLOSE PANTS, OPEN DOOR, GO DOOR, βρίσκεστε στο υπνοδωμάτιο, εκεί βλέπετε τον Stogie Martin. GET CIGAR RING, GET TRAIN SCHEDULE, OPEN TRAIN SCHEDULE, EXAMINE TRAIN SCHEDULE, EXAMINE WASTEBASKET, OPEN WASTEBASKET, EXAMINE PIECE OF PAPER. Φεύγετε από την δυτική πόρτα και βρίσκεστε σε έναν διάδρομο. Μπροστά σας είναι το Casino, το εισιτήριο για Σικάγο κοστίζει 20 δολάρια, άρα θέλετε και άλλα δολάρια, γι'αυτό OPEN CASINO DOOR, GO CASINO DOOR, GO WEST, OPERATE TEN DOLLARS BILL ON CASHIER. Σας δίνουν 2 μάρκες. GO WEST και σε κάθε dealer, EXAMINE NAME TAG, μέχρι να βρείτε τον Rudy Kowalski. OPERATE FADED NEWSPAPER CLIPPING ON DEALER, αυτός θα σας αφίσει να κερδίσετε. Πάρτε τις δύο μάρκες στο τραπέζι. Αν θέλετε χαρτί κάντε HIT SELF, αν όχι HIT TABLE. Να σταματάτε εάν έχετε 18-21. Οταν αλλάξουν τον Rudy Kowalski πηγαίνετε και

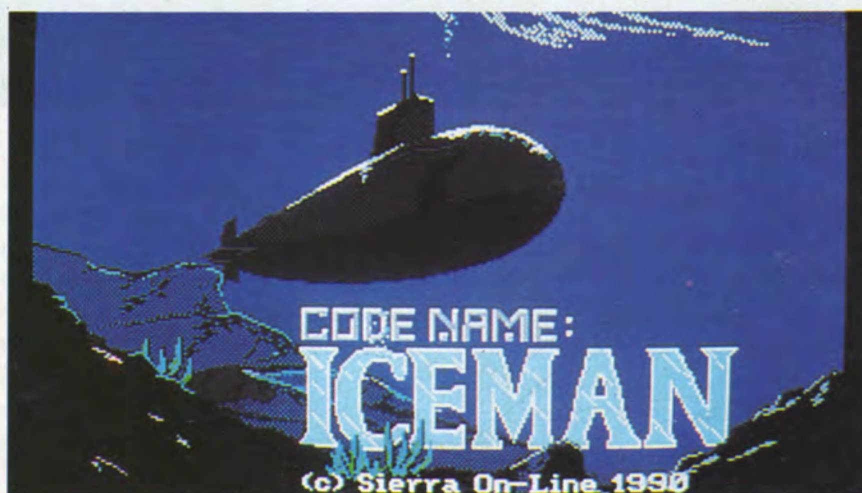


εξαργυρώστε τις μάρκες. EAST, OPEN SOUTH DOOR, GO SOUTH DOOR, είστε έξω από το ξενοδοχείο, GO EAST έξω από το σταθμό των τραίνων. OPEN NORTH DOOR, GO NORTH DOOR, GO SOUTH-EAST, EXAMINE DEPARTURES, πηγαίνετε στην αποβάθρα αποχώρησης που διαβάσετε, αν δεν υπάρχει ακόμα ξανά EXAMINE DEPARTURES. Η 6 αποβάθρα είναι η αριστερή, η 9 αποβάθρα είναι η δεξιά, και κάτω η 7 και η 8. Μέσα στο τραίνο στον υπάλληλο, OPERATE 20 DOLLARS BILL ON CONDUCTOR. Στο Σικάγο, GO SOUTH, OPERATE QUARTER ON NEWS, STAND CLERK, GET NEWSPAPER, EXAMINE NEWSPAPER. Βγείτε έξω από τον σταθμό, πάρτε ταξί και GO GAB, OPERATE YOUR DRIVER LICENCE ON GABBY. Οταν φτάσετε στο σπίτι σας GO WEST, OPEN BUILDING'S FRONT DOOR, GO BUILDING'S DOOR, OPERATE KEY ON NORTH DOOR, OPEN NORTH DOOR, GO NORTH DOOR. . . .

CODENAME
ICEMAN

Πολλοί αναρωτιούνται αν το τέλος της ανθρώπινης κοινότητας προσεγγίζει την πραγματικότητα. Εκατομμύρια άνθρωποι στον κόσμο ζούν και βιώνουν καθημερινά το φόβο μιας ολοσχερούς, πυρηνικής καταστροφής. Είμαστε άραγε τόσο κοντά στο όνειρο μιας ψυχρής, πυρηνικής νύχτας, που θα μας βυθίσει στο αιώνιο σκοτάδι;

ΤΟΥ Θ. ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΥ



Η αγωνία αυτή βασίζεται αποκλειστικά και μόνο, σε μια τεχνητή ισορροπία των δυνάμεων εκείνων, που κατέχουν τα πυρηνικά, οπλικά συστήματα, αλλά και στη θέληση εκατομμυρίων ανθρώπων να ζήσουν ειρηνικά.

Ομως το δίκαιο αίτημα για ειρήνη και αφοπλισμό, η Sierra μέσα από το CODENAME : ICEMAN ίσως το αγνόησε και ξάφνιασε όλους εμάς. Το CODENAME : ICEMAN μας οδηγεί σε ξεχασμένες ψυχροπολεμικές καταστάσεις και εποχές. Η αιώνια πάλη του καλού με το κακό αποτελεί την κεντρική ιδέα του παιχνιδιού, και ενσαρκώνεται από την απαγωγή ενός Αμερικάνου πρέσβη στην Τυννησία, που διέπραξε ένας καλοπληρωμένος Παλαιστίνιος τρομοκράτης, όργανο των Σοβιετικών.

Για να αποφευχθεί λοιπόν, μια σχεδόν αποφασισμένη, πυρηνική σύγκρουση, είναι αναγκαίο ο Johnny Westland, να επέμβει δυναμικά απελευθερώνοντας τον πρεσβευτή και αναβάλλοντας για μια ακόμη φορά το θάνατο της παγκοσμιότητας.

Τι ειρωνεία όμως, στο CODENAME : ICEMAN οι καλοί Αμερικάνοι μάχονται με τους κακούς Σοβιετικούς για το καλό της ανθρωπότητας, αν οι ΗΠΑ κατέχουν τα τελειότερα πυρηνικά όπλα. Ποιός ξέρει, ίσως υπάρχουν δύο κατηγορίες όπλων, αυτά που σκορπάνε το θάνατο, άλλοτε με σφαίρες και άλλοτε με λουλούδια.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Το σενάριο του παιχνιδιού πραγματικά ξεφεύγει από τα συνηθισμένα σενάρια. Εσείς είστε ο Johnny Westland, ένας αξιωματικός του πολεμικού αμερικάνικου ναυτικού, και ενώ βρίσκεστε στην Ταϊτή και απολαμβάνετε τον καυτό ήλιο στις παρθένες παραλίες, έρχεται ένα μήνυμα από

ΤΙΤΛΟΣ	CODENAME: ICEMAN
HOUSE	SIERRA
FORMAT	PC, AMIGA, ST
ΤΙΜΗ	8400
TEST	PC με VGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE



τον στρατηγό Braxton, που σας χαλάει αυτές τις φανταστικές διακοπές.

Σας καλεί αμέσως να πάτε πίσω στο πεντάγωνο για μια πολύ σοβαρή υπόθεση. Υπακούοντας τις διαταγές, φεύγετε άρον άρον και πάτε στο πεντάγωνο όπου εκεί σας ενημερώνουν για την κρίσιμη κατάσταση που επικρατεί.

Ενας καλοπληρωμένος Παλαιστίνιος τρομοκράτης, όργανο των Σοβιετικών, συνέλαβε τον Αμερικάνο πρέσβη στην Τυνησία, και τώρα ζητούν λίτρα για την απελευθερωσή του. Η ΗΠΑ αρνήθηκαν να δώσουν αυτό το πόσο, και απείλησαν τους Σοβιετικούς ότι εάν σε ένα μήνα δεν έχουν απελευθερώσει τον Πρέσβη, ο έκτος στόλος θα επέμβει, με αποτέλεσμα να απειλείται η διεθνής ειρήνη από το κίνδυνο τον πυρηνικών.

Η αποστολή σας είναι η εξής : θα πρέπει να επιβιβαστείτε σε ένα πυρηνικό υποβρύχιο, που βρίσκεται στο Pearl Harbor και να καταφέρετε να φτάσετε με αυτό στις ακτές της Τυνησίας, και αφού βρείτε που κρατείται ο πρέσβης να τον απελευθερώσετε. Και όλα αυτά σε ένα μήνα.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ

Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι αρκετά απλός, και είναι ακριβώς ο ίδιος με τα προηγούμενα παιχνίδια της Sierra,που φυσικά έχουν κατασκευαστεί με την καινούργια τεχνική. Τα πλήκτρα είναι F1-F9 για της λειτουργίες (Help, Sound On/Off, Save Game, Restore Game, Restart Game, Quit Game).

Η κίνηση του χαρακτήρα γίνεται με τα Cursor Keys ή και με την βοήθεια του Mouse, και είναι αρκετά φυσική αλλά τα προβλήματα δεν λείπουν, μερικές φορές νομίζεις ότι έχει κολλήσει και το περπάτημα γίνεται εκνευριστικά αργό.

Το λεξιλόγιο του παιχνιδιού απλό αλλά σε πολλές φάσεις γίνεται αρκετά εξειδικευμένο. Το πρόβλημα αυτό το ξεπερνάμε με την βοήθεια του Manual, που μας είναι απαραίτητο για το παίξιμο του παιχνιδιού. Μερικά ρήματα είναι : ASK, DROP, SEARCH, TELL, BUY, EAT, PLAY, SIT, THROW, CLIMB, GET, PUSH, TAKE, USE, OPEN, DRINK, STAND, SHOW, ESTABLISH, KISS, MEASURE, CONTACT κ.α

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού κυμαίνονται σε αρκετά υψηλά επίπεδα και το κάθε τι είναι σχεδιασμένο με την παραμικρή λεπτομέρεια, πραγματικά και αυτή τη φορά η Sierra έδωσε ότι καλύτερο θα μπορούσε να δώσει.

Οι χρωματισμοί του Codename : Iceman είναι αρκετά ζωηροί, και οι συνδιασμοί των χρωμάτων είναι πάρα πολύ επιτυχημένοι. Το κυρίαρχο χρώμα στην περιπέτεια είναι το γαλάζιο, που ταιριάζει απόλυτα στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού.

Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού είναι αρκετά πειστική, αλλά όχι και τόσο ρεαλιστική. Για παράδειγμα το σημείο που πρέπει να μαντέψετε οτι υπάρχει ζημιά στα οπλικά συστήματα, χωρίς να σας ειδοποιήσει κανείς.

Η ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας την περιπέτεια βρίσκεστε αραγμένος σε μια πανέμορφη παραλία και απολαμβάνετε τον ήλιο. LOOK, LOOK CHAIR, LOOK TABLE, στην καρέκλα βλέπετε το πουκαμισό σας και στο τραπέζι μια εφημερίδα. READ NEWSPAPER, STAND. Πηγαίνετε μια οθόνη αριστερά, και βλέπετε μια παρέα να παίζει βόλεϊ, TALK TO WOMAN, σας προτήνει να παίξετε μαζί τους, PLAY BALL. Καθώς παίζετε ταυτόχρονα κερδίζετε και αρκετούς πόντους, όλα πάνε καλά μέχρι την στιγμή που από κάποιο λάθος η μπάλα πέφτει μέσα στην θάλασσα. Η κοπέλα που παίζει μαζί σας αποφασίζει να πάει εκείνη να φέρει την μπάλα. Ξαφνικά την ακούτε να ζητάει βοήθεια μέσα από τη θάλασσα, αμέσως μπείτε στη θάλασσα από το μέρος που πήγε, μετά από λίγο την βγάζετε έξω, η κοπέλα έχει χάσει τις αισθήσεις της. Εσείς θα πρέπει να της προσφέρετε τις πρώτες βοήθειες. Το manual σας λέει πώς στην σελίδα 17, SHAKE AND SHOUT, CALL FOR HELP, ESTABLISH THE AIRWAY, LOOK LISTEN AND FEEL, GIVE TWO BREATHS, LOOK LISTEN AND FEEL, CHECK PULSE, BEGIN COMPRESSIONS.





Η κοπέλα μετά από την βοηθειά σας συνέρχεται, TALK TO WOMAN, πήγαινετε τώρα στην καρέκλα σας και WEAR SHIRT. Πήγαινετε στην ρεσεψιόν, εξώ απο την ρεσεψιόν LOOK STAND, OPEN DOOR, πηγαίνετε κοντά στην κοπέλα που βρίσκεται στην ρεσεψιόν LOOK WOMAN, TALK WOMAN, GET KEY, LOOK KEY (μπανγκαλόου No 6), πήγαινετε δεξία και μπείτε στο μπάρ. Πηγαίνετε στο τραπέζι με την κοπέλα κάτω δεξιά. LOOK WOMAN, TALK WOMAN, ASK HER NAME, TALK STACY, TALK STACY, DANCE, χορέψτε για λίγο και μετά LEAVE. Μολίς πάτε στο τραπέζι πήγαινετε κοντά της και BUY DRINK FOR STACY, θέλει σαμπάνια, πάρτην και αφού γεμίσετε τα ποτήρια SIT. Μετά από λίγο σας λέει να την συνοδέυσετε στο σπίτι της, απάντηστε YES. Εξω από το σπίτι της KISS STACY, σας προτείνει να μπείτε μέσα, απάντηστε YES. Μέσα πηγαίνετε κοντά της SIT, TALK STACY σας λέει ότι έχει χάσει κάποιο σκουλαρίκι, εσείς KISS STACY 5 φορές, και κάνετε έρωτα.. Το αλλο πρωί, η STACY δεν είναι στο δωμάτιο STAND, LOOK DESK, GET NOTE, READ NOTE είναι ένα μύνημα που άφησε η Stacy για εσάς. Βγείτε έξω και αριστερά από την σκάλα, βρίσκετε στην άμμο το σκουλαρίκι της Stacy, LOOK GROUND, LOOK GLIMMER, GET EARRING, OPEN EARRING, LOOK IN EARRING, GET MICROFILM βρίσκετε ένα μικροφίλμ μέσα στο σκουλαρίκι της Stacy, άρα η Stacy είναι πράκτορας. Πηγαίνετε στο δωματιό σας, στην ντουλάπα SEARCH POCKET, GET BOOK, READ BOOK βλέπετε δύο τηλέφωνα, πηγαίνετε στο συρτάρι και OPEN DRAWER, LOOK IN DRAWER, GET ID, GET CHANGE.

Τώρα πηγαίνετε στην ρεσεψιόν πάλι, από BUY NEWSPAPER, μπείτε στη ρεσεψιόν και TALK TO WOMAN, εκείνη σας λέει ότι εχετε ένα μύνημα από τον Braxton, GET MESSAGE, READ MESSAGE. Στο τοίχο βλέπετε μια πινακίδα READ SIGN, έχει ένα τηλέφωνο (555-6969) για μεταφορά. Πηγαίνετε αμέσως στο δωμάτιο σας και πάρτε τον Braxton USE PHONE (1-202-555-2729), TALK TO MAN, σας λέει ότι πρέπει να πάτε αμέσως στο πεντάγωνο. Αρα USE PHONE (555-6969), TALK TO MAN και κανονίζετε για την μεταφορά σας στο αεροδρόμιο, τώρα πηγαίνετε στην αρχική οθόνη του παιχνιδιού και θα σας περιμένει ένα καραβάκι, όπου θα σας πάει στο αεροδρόμιο.

Μπαίνετε στο αεροδρόμιο και αμέσως φεύγετε για το πεντάγωνο, όταν φτάνετε στο αεροδρόμιο της Ουάσιγκτον θα έρθει ένα κυβερνητικό αυτοκίνητο να σας πάρει. Βγαίνει ο οδηγός και σας ρωτάει εάν είσαστε ο Westland, εσείς του απαντάτε φυσικά YES και κάνετε SHOW ID.

Μετά από λίγο θα φτάσετε στο πεντάγωνο όπου στον θυρωρό-φύλακα θα κάνετε SHOW ID, μετα θα πάτε στο ασανσέρ που βρίσκεται στην αριστερή πλευρά και PRESS BUTTON, στον όροφο που θα φτάσετε στο φύλακα θα κάνετε SHOW ID, θα πάτε στη πόρτα και θα μπείτε μέσα. Εκεί θα



σας ενημερώσουν για την κατάσταση που επικρατεί και για την αποστολή που θα αναλάβετε. Οταν τελειώσει η ενημέρωση θα πάτε στο τραπέζι και LOOK TABLE, GET ORDER και θα βγείτε έξω. Πηγαίνετε κοντά στο φύλακα και ASK CARD, SHOW CARD, GET CARD, πηγαίνετε στο ασανσέρ και PRESS BUTTON και πάτε πάλι στη είσοδο, βγαίνετε και ταξιδεύετε αεροπορικός για το Pearl Harbor. Εξω από το αεροδρόμιο βλέπετε ένα άνδρα κάνεις TALK TO MAN και αυτός σας ρωτά εάν είστε ο Westland απαντάτε YES, SHOW ORDER και τελικά φτάνετε έξω από το υποβρύχιο. Πάτε κοντά στον άντρα και TALK MAN, SHOW ORDER, και μπαίνετε μέσα στο υποβρύχιο.....

ΓΡΑΦΙΚΑ	97
ΚΙΝΗΣΗ	92
ΗΧΟΣ	87
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	95
ΠΛΟΚΗ	95
ΠΑΚΕΤΟ	97
ΑΝΤΟΧΗ	
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	84
ΓΕΝΙΚΑ	**95**



SPELL SHOP

ΤΟΥ ΘΟΔΩΡΗ ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΥ

Γεια και χαρά, σε όλους τους οπαδούς της στήλης Spell Shop. Γι'αυτό το μήνα έχουμε μερικές καλές προσφορές στο μαγαζάκι μας, που θα σας δώσουν μερικές λύσεις γι αυτό το %*·$&$% Adventure που έχετε κολλήσει εδώ και καιρό, και δεν βγαίνετε απο το σπίτι σας, και το κορίτσι σας σας χώρισε, και έχετε χάσει 5 κιλά γιατί μπροστά στο monitor που καιρός για φαγητό. Ομως, καλό θα ήταν, να πάρετε μιά σελίδα και να μας γράψετε κάποια λύση, κάποια τεχνική για κάποιο adventure που παίζετε εδώ και καιρό, έτσι ώστε να μην βρεθεί κανείς στη θέση την δικιά σας!!

COLONEL'S BEQUEST



Χρησιμοποιείστε το μονόκλ για μεγενθυντικό φακό. Εξετάστε τον δίσκο, το μπουκάλι του κονιάκ, τα ποτήρια, και τις πατημασιές στη λάσπη.
Από την αποθήκη πάρτε το OILCAN και το CROWBAR μέσα από την άμαξα.

CODENAME: ICEMAN

Τη δεύτερη μέρα : Καθώς βγαίνετε από το σπίτι της Stacy, λίγο αριστερά βρίσκετε το σκουλαρίκι της. Ανοίξτε το και βρείτε το MICROFILM. Πάρτε τα ψιλά μέσα από το συρτάρι σας και αγοράστε εφημερίδα. Πάρτε το BLACK BOOK από την τσέπη του μαύρου κουστουμιού. Στην Ουασιγκτόν όπου πάτε κάντε SHOW I.D.

CONQUEST OF CAMELOT

Μην φύγετε χωρίς να έχετε το lodestone από την κασέλα του Μέρλιν. Μιλήστε με όλους, σας δίνουν πολύ χρήσιμες πληροφορίες : ο Θησαυροφύλακας σας λέει για τον Gawaine, ο φρουρός έξω στην πόρτα για τον Gallahad και η Γκουενεβίρη για τον Lancelot. Πρίν φύγετε μελετείστε το χάρτη προσεκτικά. Στούς θεούς δώστε GINE COIN (χρυσό). Στο Tor στην μάγισσα OFFER SLEEVE (θα το πάρετε από το σκελετό στην αρχή της περιοχής του Black Knight).

Τα τρία παραπάνω SPELL μας τα έστειλε ο φίλος μας ο ΝΙΚΟΣ ΜΑΝΟΥΣΕΛΗΣ από τα Χανιά

L A R R Y I I I

Μετά την αποτυχημένη προσπάθεια σου να κάνεις έρωτα με την Passionate Patti, θα πρέπει σίγουρα να σκεφτείς σοβαρά τα λόγια της και να πράξεις ανάλογα. Η Patti σε βρίσκει χοντρούλη και εσύ σίγουρα θα πρέπει να αδυνατίσεις. Πας λοιπόν στην Fat City.
Μπαίνοντας μέσα στην Fat City βλέπεις τρεις πόρτες κάνεις open door (+3) στην αριστερή και βρίσκεσαι στο δωμάτιο με τα lockers.
Τώρα θα πρέπει να βρείς το locker με το νούμερο 69, όταν το βρείς κάνεις open locker και πρέπει να δώσεις τον κωδικό που αποτελείται από 3 αριθμούς. Η κάρτα της Suzi από την πίσω μεριά έχει τρία καταστήματα, βρες σε ποιές σελίδες του manual αναφέρονται τα τρία καταστήματα, και γράψε τους αριθμούς των σελίδων με τη σειρά των καταστημάτων και το ντουλάπι θα ανοίξει (+100). Τώρα κάνεις wear sweats (+4) και πάς στην αίθουσα γυμναστικής και κάνεις και τις τέσσερεις ασκήσεις (Leg Curl, Beuch Press, Pull Up, Bar Pull) (+100). Πας πάλι πίσω στο ντουλάπι και φοράς την πετσέτα (wear towel), πηγαίνεις στα ντούς και open fancet, use shoap (+60), turn off fancut. Πας και πάλι στο ντουλάπι και κάνεις use towel (+22), get spray (+27). Βγαίνεις από το δωμάτιο με τα lockers και πηγαίνεις στην πόρτα που βρίσκεται ακριβώς μπροστά από την είσοδο, open door (+3), μόλις μπείς μέσα κοιτάς την Bambi (look Bambi) και Help Bambi in Video (+99).

KINGS QUEST IV

Ενα από τα πιο γνωστά και πιο καλά Adventure της Sierra είναι το King's Quest IV. Να ένα καλό Spell που μας δίνει την δυνατότητα να τελειώσουμε αυτό το Adventure χωρίς κανέναν κόπο. Πατάμε Alt-D και μετά γράφουμε GET ALL και πατάμε RETURN, αμέσως μας εμφανίζεται η φράση object number, εμείς μπορούμε να δώσουμε έναν αριθμό απο το 1 μέχρι και το 44 που είναι συνολικά τα αντικείμενα, και αμέσως να το αποκτήσουμε.
Συνολικά τα αντικείμενα είναι τα εξής:
1.Golden Ball 2.Pouch of Diamonds 3.Gold Crown 4.Obsidian Scarad 5.Locket 6.Silver Baby Rattle 7.Bag of Cold Coins 8.Medal of Honor 9.Toy Horse 10.Red Rose 11.Gold Key 12.Magic Telisman 13.Magic Fruit 14.Silver Fruit 15.Wooden Lute 16.Bow and Arrows 17.Book of Shakespeare 18.Sheet Music 19.Sharp Axe 20.Bone 21.Shovel 22.Fishing Pole 23.Dead Fish 24.Glass Eye 25.Skeleton Key 26.Pandora's Box 27.Golden Bridle 28.Silver Whistle 29.Unlit Oil Lantern 30.Peacock Feather 31.Small Board 32.Magic Hen 33.Broke Shovel 34.Large Earthworm 35.Glass Bottle Note 36.Note 37.Bow and Arrow 38.Bow 39.Lit Oil Lantern 40.Rose with Gord Key 41.Glass Bottle 42.Baited Fishing Pole 43.Glass Bottle 44.Red Rose. Ακόμα με Alt-X εμφανίζονται οι συντεταγμένες του σημείου που βρισκόμαστε και Alt-P εμφανίζεται το αρνητικό της οθόνης (μεγάλη βοήθεια για την σκοτεινή σπηλιά).

L A R R Y I I

Στην αρχή του παιχνιδιού πάρε ταξί και πήγαινε στο Store (+1), εκεί βλέπεις ένα τηλέφωνο, πλησίασε και Look Phone (+1), βλέπεις έναν αριθμό τηλεφώνου, σημείωσέ τον κάπου. Τώρα ψάξε το πορτοφόλι σου (Wallet) στις Business Card εκεί είναι γραμμένο το τηλέφωνο της Sierra.
Use Phone πάρε το τηλέφωνο της Sierra (+5). Use Phone πάρε τώρα τον αριθμό που βρήκες (+2). Πήγαινε στην δίπλα οθόνη και ξαναγύρισε στο τηλέφωνο, το ακούς να χτυπά σήκωσέ το (+5).

Γι' αυτό το μήνα φτάσαμε στο τέλος. Ομως τον άλλο μήνα θα είμαστε και πάλι μαζί με νέες λύσεις.Μέχρι τότε καλό... adventuring!!

SPACE QUEST III

Το παρακάτω SPELL μας το έστειλε ο φίλος μας Α.ΣΙΝΙΟΡΑΚΗΣ από τον Πειραιά, και μας βοηθά να ανοίξουμε την πόρτα ασφαλείας στον πλανήτη Pestulon. Πηγαίνεις στο ασανσέρ και μπαίνεις μέσα. Μόλις φτάσεις επάνω προχώρα προς τα επάνω και μπες στην πρώτη πόρτα αριστερά. Πάρε το Coverals (Get Coverals), βρίσκεις ένα Vaporizer. Τώρα πήγαινε στο δωμάτιο με τα πολλά γραφεία, όπου πρέπει να βρεις την διαδρομή προς το φωτοτυπικό μηχάνημα. Προσοχή κάθε καλάθι σκουπιδιών που συναντάς θα πρέπει να κάνεις Use Vaporizer για να μην σε καταλάβουν. Λίγο πριν το φωτοτυπικό υπάρχει μια φωτογραφία στον τοίχο (Get Picture), στο φωτοτυπικό Look Machine, Copy Picture. Την φωτογραφία θα πρέπει να την βάλεις στην θέση της. Τώρα πήγαινε στο γραφείο του αρχηγού, αν είναι μέσα μην μπείς πήγαινε βόρεια και δεξιά και ξαναγύρνα πάλι πίσω. Τώρα ο αρχηγός δεν είναι στο γραφείο του, μπες άδειασε το καλάθι του και πάρε πάνω από το γραφείο του την KeyCard. Τώρα γύρνα πίσω στο διάδρομο. Προχώρα βόρεια, μέχρι να βρεις την επόμενη πόρτα δεξιά. Δεξιά της πόρτας υπάρχει ένα μηχάνημα βάλε την KeyCard (Insert Card) και αμέσως Hold Photo, και η πόρτα ασφαλείας ανοίγει.

CD ROMS

ΑΤΕΛΕΙΩΤΑ Megabytes ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΗΣ ....ΣΠΙΤΙ ΣΑΣ !

του R.GRELLONI

Ολοι κάπου θα έχετε διαβάσει για την μελλοντική διασκέδαση,τα CD-Roms.Συσκευές αποθήκευσης που θα λύσουν πολλά προβλήματα, θα τοποθετήσουν στο έπακρο δυνατότητες υπολογιστών ,θα προωθήσουν νέου είδους software και τέλος θα δώσουν την επανάσταση στη νέα γενιά υπολογιστών. Μαζί, θα κάνουμε μια ξενάγηση στα CD-roms (σε αυτά που υπάρχουν η σε αυτά που πρόκειται να κυκλοφορήσουν), στο software που υπάρχει καθώς και στα παιχνίδια.

ΤΟ HARDWARE

Εάν προσέξατε τον τελευταίο καιρό οι εταιρείες παραγώγής cd έχουν κατακλύσει την διεθνή αγορά. Αυτή τη στιγμή υπάρχουν ,στην Αμερική,εσωτερικά cd-drives που τοποθετούνται σε θέσεις των pc 5.25", εξωτερικά με κάρτα controller που μπαίνει σε μιά θύρα του pc ακόμα υπάρχουν και pc-at μηχανήματα που στο stantard configuration τους περιλαμβάνουν και cd-rom drive π.χ. (Headstart, Philips κ.τ.λ.).Μία απο τις καλύτερες εταιρείες κατασκευής cd-rom είναι η Hitachi, οι οποία καταλαμβάνει αυτή τη στιγμή το 70% της αγοράς στα cd-rom με το εσωτερικό μοντέλο CDR-3600. Η Philips (πρωτοπόρα εταιρεία στα cd-players) έχει κυκλοφορήσει το CM121 για pc, και το πουλάει χωριστά η επάνω στα μηχανήματα της. Η NEC ομως έχει παρουσιάσει ένα φορητό cd rom, το CDR35, το οποίο συνδέεται και με laptops. Ομως εάν νομίζεται οτι τα cd-roms είναι μόνο για pc's τότε είστε γελασμένοι.Cd-roms υπάρχουν και για άλλα μηχανήματα οπως:Acorn Archimedes .το όποιο cd-rom έχει κατασκευαστεί σε συνεργασία της





Acorn και της Next Technology (καμμία σχέση με τα Next του Steve Job's) καί μπορείτε να το αγοράσετε είτε μόνο του είτε με τον A3000. Επίσης αυτό το cdrom έκτος απο το φόρτωμα των δεδομένων σας μπορεί να παίζει και τα cd μουσικής που κυκλοφορούν στο εμπόριο. Amiga.Η Commodore έχει βγάλει μία μυστήρια (θα έλεγα) συσκευή ,η οποία περιέχει μία Amiga χωρίς πληκτρολόγιο, ένα Cd-drive, δύο Joystick ports,μιά θύρα για diskdrive και 1 MB ram. Και αυτό το μηχάνημα επίσης παίζει και cd μουσικής. ATARI ST .Και η ATARI έχει στα ράφια της ένα cd rom drive άλλα υπάρχει κάποιο πρόβλημα γιατί αν και η ATARI είχε φτιάξει τέτοια drives απο το1985 δεν τα είχε πάει καλά στις πωλήσεις Τώρα περιμένει να δεί πως θα πάνε οι αλλοι στις πωλήσεις και ανάλογα θα πράξει. 8-BIT.Για τα 8-μπιτα μηχανήματα δεν έχει βγεί κάποιο συγκεκριμένο cd rom drive, όμως οι εταιρείες software έχουν κατασκευάσει ένα καλλώδιο σύνδεσης του υπολογιστή με το οικιακό cd-player που μπορεί να υπάρχει στο σπίτι σας.Αυτό το καλλώδιο το πουλάνε μαζί με συλλόγες παιχνιδιών που ειναι αποθηκευμένες σε cd-rom. CONSOLES. Και για τις κονσόλες δεν έχει κυκλοφορήσει τίποτα ακόμα.

Ομως η Sega και Nec έχουν αναγγείλει την μελλοντική κατασκευή για

τις παιχνιδομηχανές τους.

TO SOFTWARE

Το Software που κυκλοφορεί για cd roms ακόμα δεν είναι αρκετό ,όμως είναι αρκετά αξιόλογο. Τα παιχνίδια -αν και σε πειραματικό στάδιο -θα είναι εντυπωσιακά γιατί χάρη στην ικανότητα αποθήκευσης του cd, τα backgrounds και οι ηχοι θα είναι αληθινοί.Πολλά software houses πειραματίζονται στις εφαρμογές του cd-rom. Τα παιχνίδια που έχουν αρχίσει να κυκλοφορούν είναι:



1st EDITION

Αυτό το cd το έχει κατασκευάσει η Rainbow Arts και περιέχει μια συλλόγη απο 30 παιχνίδια που τρέχουν στον C-64. Μαζί με το δισκάκι υπάρχει και το καλλώδιο σύνδεσης του υπολογιστή με το cd player που έχεται σπίτι σας. Οι τίτλοι των παιχνιδιών ειναι απο τα best sellers όπως: Exploding Fist II, Leader Board, Jinks, Mission Elevator, Mule κ.τ.λ.

CD TOP TWENTY SOLIDGOLDDEVELOPER

20 τίτλοι παιχνιδιών υπάρχουν σε αυτό το cd και το software house που το έφτιαξε είναι η Cosmi.Κυκλοφορεί για C-64 και λειτουργεί με το γνωστό καλλώδιο. CODE MASTERS CD GAMES PACK Το ίδιο ισχύει και στη συλλογή της Code Masters .Λειτουργεί με το βοηθητικό καλλώδιο και τρέχει σε C-64 .Η συλλογή περιλαμβάνει γνωστά παιχνίδια της εταιρείας.

DEFENDER OF THE CROWN

Ενα απο τα καλύτερα παιχνίδια που έχουν κυκλοφορήσει ποτέ ,τώρα υπάρχει και σε cd έκδοση !.Η cd εκδοση περιέχει φανταστικά γραφικά και digitized ήχους.Κυκλοφορεί για pc και τρέχει σε ega,vga οθόνη.

VIRGIN: NORTH POLAR EXPEDITION

Ενα παιχνίδι που συνδιάζει arcade δράση αλλά και μόρφωση.Εκτος απο την pc έκδοση θα κυκλοφορήσει και αυτή του Αρχιμήδη. Μελλλοντικά θα κυκλοφορήσουν αρκετοί τίτλοι όπως: BATMAN DIGITAL JUSTICE (Apple MAC) TITAN (FM Towns) COSMIC OSMO (Apple MAC) MANHOLE (MAC,Philips,FM Towns) ZAKMCKRACKEN (FM Towns) IT CAME FROM THE DESERT (PC,PC Engine) Βέβαια εκτός απο παιχνίδια υπάρχουν και πιό σοβαρές εφαρμογές όπως:

ORIGINAL OXFORD ENGLISH DICTIONARY

Κυκλοφορεί για pc και περιλαμβάνει όλο το Αγγλικό λεξικό .Και...ξεχάστε το ξεφύλισμα!.

GUINNESS DISK OF RECORD

Το βιβλίο των ρεκόρ του Guinness σε cd .Εκτός βέβαια απο τα ρεκόρς υπάρχουν και φωτογραφίες,ηχοι,animation .Κυκλοφορεί για pc και MAC.

ELECTROMAP WORLD ATLAS

Ενας ηλεκτρονικός παγκόσμιος χάρτης που προσφέρει και την παραμικρή πληροφορία για μια χώρα που θέλετε να μάθετε.Κυκλοφορεί σε PC.

COMPTON'S MULTIMEDIA ENCYCLOPEDIA

Κυκλοφορεί για PC. Οι τίτλοι όπως βλέπετε,ειναι ακόμα λίγοι .Ομως σε μερικά χρόνια θα έχουν γεμίσει την αγορά μιά και τα σταντάρτ της δεκαετίας μας θα είναι αυτά τα μικρά ασημόχρωμα μικρά δισκάκια. Εμείς τι άλλο να πούμε;"θαύμα παιδάκι μου ...θαύμα !!".



ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΙΣΤΟΡΙΑ

Την έρευνα και ανακάλυψη για τα Compact Disks την έκανε πρώτη η Philips γύρω στο 1970,όταν είχε εφεύρει το 12-ιντσο δισκο Laservision.Ολες οι πληροφορίες ηταν αποθυκευμένες ψηφιακά και τα CDplayers τις μετάφραζαν σε αναλογικά.Στα Cd-rom τώρα ,ειναι φτιαγμένα οχι για να παίζουν ψηφιακούς ήχους αλλά για να μεταφέρουν ψηφιακά δεδομένα -μέσω ενός controller-κατευθείαν στη μνήμη του υπολογιστή. Τον Ιούνιο του 1985 η Philips ένωσε τη δύναμη της με την Sony ώστε να δημιουργήσουν ενα σταντάρτ cd-rom το οποίο ονομάστηκε ISO9660.Δηλαδή το κοινό 12-ιντσο δισκάκι . Τώρα οι στατιστικές για τα cdrom τι λένε: Οτι μπορείς να αποθηκεύσεις 550Mb δεδομένων σε ενα δισκάκι cd,που αυτό μεταφράζεται σε: 250000 σελίδες Α4 κειμένου ,5000 εγχρωμες φωτογραφίες ,72 λεπτά ήχους(η μουσική). Η αλλιώς 1500 δισκέτες 5.25" η 760 δισκέτες 3.5".











MATRIX MARAUDERS

ΓΗ ΕΝΑ - ΕΤΟΙΜΑΣΤΕΙΤΕ ΓΙΑ ΠΡΟΣΓΕΙΩΣΗ. Η ΩΡΑ ΣΑΣ ΗΡΘΕ...

Καθώς ορμάτε ανάμεσα στα συμπλέγματα μαζών των τούνελ του θανάτου, πρέπει να ξεπεράσετε τις επικίνδυνες στρεβλώσεις και στροφές αν θέλετε να συνεχίσετε την πορεία σας στο παιχνίδι. Η θανάσιμη πορεία του αγωνιστικού οχήματος περνάει από ένα δίκτυο ορυχείων τα οποία είναι γεμάτα από bonus (που περιλαμβάνουν ενισχυτές ταχύτητας και κάψουλες καυσίμων), τα οποία πρέπει να συλλέξετε προκειμένου να επιβιώσετε.

Πρόκειται για ένα μοναδικό τρισδιάστατο παιχνίδι δράσης.

Είναι ο φανταστικότερος εξομοιωτής αγωνιστικής οδήγησης που θα βρείτε σ' αυτή την περιοχή του Γαλαξία.

Έχει δυνατότητα σύνδεσης μέσω της σειριακής θύρας για να παίζουν δύο παίκτες ταυτόχρονα.

Digitised ακουστική βοήθεια πλοήγησης.

Πολλαπλή δυνατότητα επιλογής οπλισμού.

Η αποστολή σας; Να αναδειχθείτε Πρώτος Εξολοθρευτής ώστε να γίνετε αποδεκτός ως ο μοναδικός ικανός και κατάλληλος για την αφρόκρεμα των διαγαλαξιακών πιλότων!! Μπορείτε να αντιμετωπίσετε την πρόκληση;

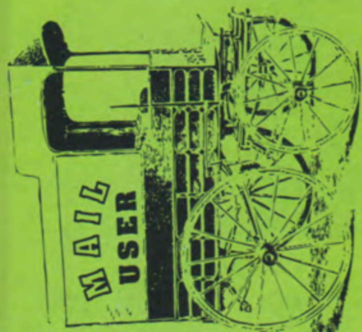
Διάθεση:

DELTA
COMPUTERS

ΣΠΑΡΤΗΣ 75 ΧΑΙΔΑΡΙ ΤΗΛ. 5820643 - 5811532

PSYGNOSIS

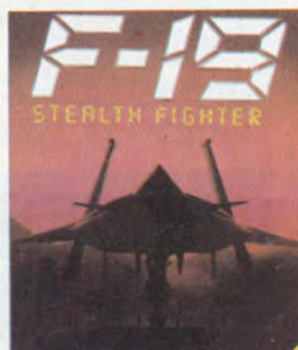
ΣΥΜΠΑΝ COMPUTERS
MAIL ORDER



FOOTBALLER OF THE YEAR II
AMS/D 2.600
C64/D 2.600
SP/D 2.600
C64/C 1.900
SP/C 1.900

M1 TANK PLATOON
PC 5.25" 7.500
PC 3.5" 7.500

F15 STRIKE EAGLE II
PC 5.25" 6.500
PC 3.5" 6.500



F19 STEALTH FIGHTER
PC 5.25" 7.500
PC 3.5" 7.500

F15 STRIKE EAGLE
ST 3.500
AMS/D 2.600
SP/C 1.900

PIRATES!
PC 5.25" 3.900
PC 3.5" 3.900
AMIGA 3.900
ST 3.900
AMS/D 3.500
C64/D 3.500

TURRICAN
AMIGA 3.500



MICROPROSE SOCCER
PC 5.25" 3.900
PC 3.5" 3.900
AMS/D 2.600
C64/D 2.600
AMS/C 1.900
C64/C 1.900
SP/C 1.900

LARRY III
PC 5.25" + 3.5" 8.400

BLOOD MONEY
PC 5.25" 3.900
PC 3.5" 3.900
AMIGA 3.900
ST 3.900
C64/D 2.600
C64/C 1.900

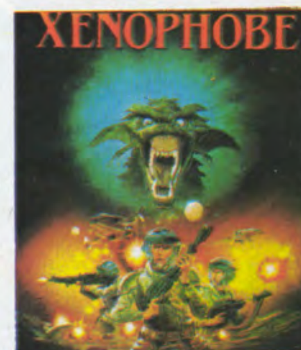


AIRBORNE RANGER
PC. 5.25" 3.900
PC 3.5" 3.900
AMIGA 3.500
ST 3.500
AMS/D 2.600
C64/D 2.600

SIM CITY
PC 5.25" 3.500
PC 3.5" 3.500
AMIGA 3.500

PC 5.25" 3.500
PC 3.5" 3.500
AMIGA 3.500
ST 3.500

INDIANA JONES
ADVENTURE
PC 5.25" 3.500
PC 3.5" 3.500
AMIGA 3.500
ST 3.500



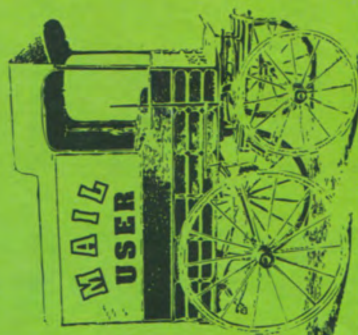
THE KRISTAL
PC 5.25" 6.900
PC 3.5" 6.900
AMIGA 6.900

BATTLE OF BRITAIN
PC 5.25" 3.500
PC 3.5" 3.500
AMIGA 3.500

BLACK TIGER
AMIGA 3.500
ST 3.500
AMS/D 2.500

IT CAME FROM THE DESERT
AMIGA 3.700

ΣΥΜΠΑΝ COMPUTERS MAIL ORDER





ANTHEADS
AMIGA 3.500

LARRY II
PC 5.25" 7.400
AMIGA 7.400
ST 7.400

HEROE'S QUEST
PC 5.25" + 3.5" 8.400
AMIGA 7.400

CODENAME ICEMAN
PC 5.25" + 3.5" 8.400

SPACE QUEST III
PC 5.25" + 3.5" 7.400
AMIGA 7.400
ST 7.400

SPACE QUEST II
AMIGA 6.900
ST 6.900

SPACE QUEST I
ST 6.900

POLICE QUEST I
ST 6.900

POLICE QUEST II
PC 5.25" + 3.5" 7.400
ST 6.900

COLONELS BEQUEST
PC 5.25" + 3.5" 8.400

SHADOW OF THE BEAST
AMIGA 6.400
ST 3.900

KING'S QUEST IV
PC 5.25" + 3.5" 8.400

KING'S QUEST TRIPLE
PC 5.25" + 3.5" 7.400
AMIGA 7.400

CONQUEST OF CAMELOT
PC 5.25" + 3.5" 8.400

MANHUNTER N.Y
PC 5.25" + 3.5" 6.900
ST 5.500

SOCCERIAN
PC-AT 5.25" + 3.5" 8.400



IMPOSSAMOLE
AMIGA 3.500
AMS/D 2.600

NEVER MIND
PC 5.25" 3.900
PC 3.5" 3.900
AMIGA 3.500
ST 3.500

KICK OFF 2
AMIGA 3.700
ST 3.700

HATE
AMS/D 2.600



DARK FUSION
AMS/D 2.600

SUPER SCRAMBLE
AMS/D 2.600

STRYX
PC 5.25" 3.900
PC 3.5" 3.900
AMIGA 3.500
ST 3.500

ESCAPE
AMIGA 3.500
AMS/D 2.600

INFESTATION
AMIGA 3.900
ST 3.900

VENDETTA
AMS/D 2.600

CHRONO QUEST II
AMIGA 6.800
ST.................................. 6.800



BRUCE LEE LIVES

PC 5.25" 4500
PC 3.5" 4500

CASTLE MASTER

PC 5.25" 3500
AMS/D 2400

DOUBLE DRAGON II

PC 5.25 3500
AMS/D 2600

SHERMAN M4

PC 5.25" 3500
PC 3.5" 3500
ST 3500



BLOODWYCH

AMS/D 2600

ITALY 1990

AMIGA 3500
ST 3500
AMS/D 2600

CRACK DOWN

AMS/D 2600

SPACE HARRIER II

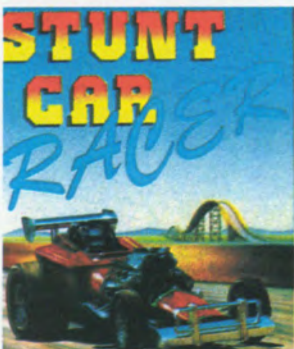
AMIGA 3500
ST 3500
AMS/D 2600
C64/D 2600
AMS/C 1900
C64/C 1900
SP/C 1900

SEVEN GATES OF JAMBALA

AMIGA 3900
ST 3900

MIDWINTER

AMIGA 4500
ST 4500



STUNT CAR

PC 5.25" 3500
PC 3.5" 3500
AMIGA 3500
ST 3500
AMS/D 2600
C64/D 2600
C64/C 1900

QUARTZ

AMIGA 3500
ST 3500

STAR TREK V

PC 5.25" 5200





RED STORM RISING

PC 5.25" 5200
PC 3.5" 5200
AMIGA 4500
ST 4500

KLAX

AMIGA 3500
ST 3500
AMS/D 3500

RICK DANGEROUS

PC 5.25" 3500
PC 3.5" 3500
AMIGA 3500
ST 3500
AMS/D 2600
C64/D 2600
AMS/C 1900
C64/C 1900
SP/C 1900

MR HELI

AMS/D 2600
AMS/C 1900
C64/C 1900
SP/C 1900

XENOMORPH

PC 5.25" 5200
PC 3.5" 5200
AMIGA 4500

DRAKKHEN

PC 5.25"+ 3.5" 3.500
AMIGA 3.500
ST 3.500











RACEMAKER 9.300

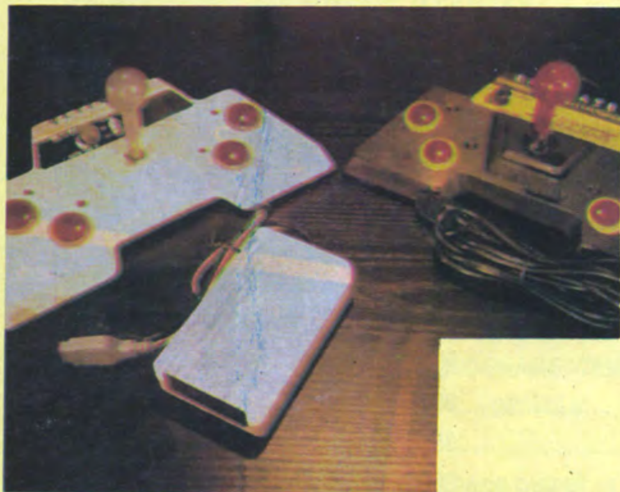


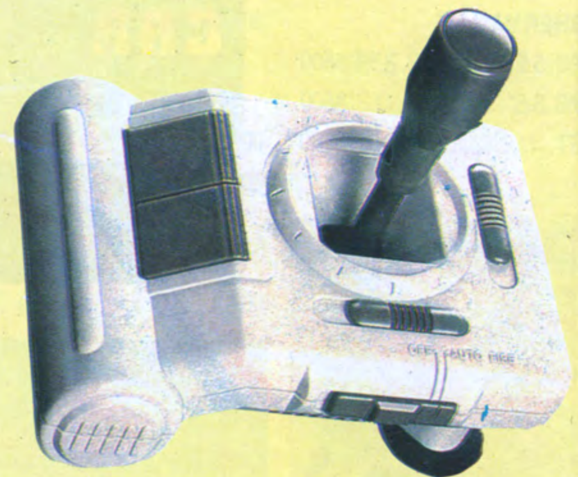




DJOY II 5.300

SPEEDKING 2.400





SPEEDKING IBM 4.300

ULTIMATE 5.600

NAVIGATOR 3.600







JUNIOR 1.500



SHOOTER 2.400